gien bfr 159- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 B 41045

PC ACTION

09/96 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

nur 7,50 DM

Privateer 2
The Darkening

Origins neues Weltraum-Epos schlägt alle Rekorde

NEU! Spiele-Hardware im Test:

Soundkarten

Die besten Synthesizer für PC-Spieler

Spieltips zu:
Afterlife
Elisabeth I.
AH64-D Longbow
und...

Alle Einzel-Missionen gelöst!

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

COMPUTEC Verlag
Reklamationen PC ACTION
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

QUAKE™ © 1996 id Software Inc. All rights reserved. Id™ and the id logo™ are trademarks of id Software Inc. GT™ and the GT™ logo are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Limited.

id

DAS SPANNENDE GESELLSCHAFT

UAKE

IS FOR EVERYONE

SSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.

BRAND FACTORY

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.

INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR 75Mhz+ or Higher recommended Windows 95

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon

AUFTAKT...

Wirklich überrascht hat diesen Monat eigentlich nichts. Obwohl die stattliche Zahl von 25 Spielen für diese Ausgabe **zum Test** anstand, war der ganz große Knaller nicht dabei. Die Highlights sollen ja auch erst demnächst erscheinen und C&C Alarmstufe Rot, Dungeon Keeper sowie DF2: Jedi Knight werden in diesem Jahr sicher noch für einigen Zündstoff sorgen.

Dafür haben wir in den Electronic Arts-Büros von **Manchester** schon in die Zukunft blicken dürfen. Was dort für das Origin-Label unter der Federführung von **Erin Roberts** in aller Stille geschaffen wurde, ist bemerkenswert. **Privateer 2: The Darkening** ist auf dem besten Weg, zum **Überraschungs-Hit** zu werden. Einen besonderen Dank richten wir an dieser Stelle an die gesamte EA-Truppe, die uns herzlich empfangen hat. Obwohl das Team unter enormem Zeitdruck steht, um das Spiel zum Veröffentlichungs-Termin **Ende Oktober** fertigzubekommen, nahmen sich alle viel Zeit und stellten sich geduldig den neugierigen Fragen. Alle? Ja, wirklich alle. Wir staunten nicht schlecht, als uns Produzent Erin Roberts selbst am Flughafen abholte und uns während des ganzen Tages begleitete. Von Star-Allüren, die in der Branche immer häufiger anzutreffen sind, keine Spur. Wir fanden das jedenfalls sehr sympathisch.

Und wieder hat die Redaktion eine **Neuerung** für Sie auf Lager: Die **Hardware-Test-Rubrik**. Ab dieser Ausgabe widmen wir uns allen spielerelevanten Zusatzgeräten und Erweiterungen, die den Spaß an PC-Spielen steigern. In festgelegten Produktgruppen, wie **Grafikkarten**, **Joysticks** oder **Monitore**, nehmen wir monatlich eine Gattung genauestens unter die Lupe und vergleichen das aktuelle Angebot hinsichtlich Spieletauglichkeit und Leistung. In diesem Zuge haben wir auch zwei neue Auszeichnungen ins Leben gerufen: die **„PC Action Hardware-Empfehlung"** und den **„PC Action Preis-Tip"**. Bei mit der PCA-Empfehlung ausgezeichneten Produkten können Sie bedenkenlos zugreifen. Hier handelt es sich um die beste derzeit erhältliche Hardware. Den Preis-Tip vergeben wir an das Produkt mit dem derzeit besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Den Anfang machen wir in dieser Ausgabe mit **Wavetable-Soundkarten** ab Seite 140.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

IHR PC ACTION TEAM!

Christian Bigge

Christian Müller

Alexander Geltenpoth

In letzter Minute

Tja, die Olympischen Spiele sind mehr als zwei Wochen vorbei und US Gold hat es nicht geschafft, die angekündigten Olympic Games und Olympic Soccer rechtzeitig fertigzubringen. Wenn da mal nicht all der Olympia-Hype schon verflogen ist, wenn die Spiele mit den fünf Ringen endlich in den Software-Regale der Händler liegen. Vielleicht schaffen es ja folgende Kandidaten:

ERST WIEDER 2000? ZU ATLANTA KAM OLYMPIC GAMES NICHT AUS DEN STARTBLÖCKEN.

Phantasmagoria 2

Der zweite Teil des Adventure-Schockers von Sierra soll in vielerlei Hinsicht anders werden, in erster Linie aber ein echtes Erwachsenen-Spiel sein. Diesmal übernimmt der Spieler den Part eines männlichen Charakters. Curtis Craig, der soeben als geheilt aus einer psychatrischen Klinik entlassen wird, will endlich nur noch ein normales Leben führen. Doch seine Vergangenheit scheint ihn wieder einzuholen, und er wird Opfer eines Netzes aus Gewalt, Sex und Horror. Sierra stattete Phantasmagoria 2 mit einer neuen Video-Engine aus, die hervorragende Leistungen erzielt.

Comanche 3

Das Helikopter-Spektakel von Novalogic geht endlich in die dritte Runde. Comanche 3 kann gegenüber seinen Vorgängern mit der Weiterentwicklung der Voxel Space-Technologie aufwarten, die vor über zwei Jahren für viel Aufsehen gesorgt hat. Voxel Space 2 bietet eine weitaus größere Detailfülle bei höheren Auflösungen und ist ganz auf die Prozessorleistung moderner PCs ausgelegt. Darüber hinaus legte Novalogic diesmal besonderen Wert auf die Multiplayerfähigkeiten. So wird Comanche 3 neben Modem- und Nullmodem-Verbindungen auch einen Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler bieten.

SEITE 26

THEMA DES MONATS

Privateer 2: The Darkening

ORIGIN SCHEINT SICH MIT DEM ZWEITEN TEIL DER FREIBEUTER-SAGA SELBST ÜBERTREFFEN ZU WOLLEN. MIT RASANTER 3D-ENGINE, TOLLEN FILMSEQUENZEN UND ÜBERARBEITETEM GAMEPLAY HAT PRIVATEER 2: THE DARKENING ALLE VORAUSSETZUNGEN, UM IM GENRE DER WELTRAUM-SPIELE DIE SPITZE ZU ERKLIMMEN. WER DAHINTERSTECKT? KEIN GERINGERER ALS ERIN ROBERTS, DER BRUDER DES WING COMMANDER-ERFINDERS.

INHALT

SEITE 30

TEST DES MONATS

Links LS

SEIT MEHREREN JAHREN SCHON GILT DIE GOLFSIMULATION LINKS 386 PRO VIELERORTS ALS REFERENZSPIEL IM GENRE. JETZT LIEGT DAS HERVORRAGENDE SPIEL IN SEINER NEUESTEN FASSUNG VOR UND KANN ERNEUT AUF GANZER LINIE ÜBERZEUGEN.

RUBRIKEN

Auftakt 5
Bestseller 89
CD-ROM Inhalt 81
Der offene Brief 166
Die Redaktion 36
Impressum 166
Inhalt Spieltips 91
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 129
Leserforum 90
Referenzen 89
Testurteil 37

GEWINNSPIEL

USA-Reise - Der Golden Gate Killer 163

AKTUELL

Aktuelles 16
Genre-News 10, 12, 14
Hardware-News 22

TESTS

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix 67
Battle Race 70
Boong! 69
Daley Thompson Zehnkampf 74
F1 Grandprix 2 56
Frank Thomas Big Hurt Baseball 79
Greg Norman Ultimate Golf Challenge 72
Harpoon 2 Admirals Edition 78
Hind 60
Karma 79
Lighthouse 58
Monty Python - The Quest for the Holy Grail ...46
Mortimer 68
Muppets Inside 78
Sonic CD 52
Speed Rage 71
Strife 77
Striker 96 48
Terror Trax 78
TEST DES MONATS: Links LS 40
The Gene Machine 50
The Need for Speed Special Edition 54
The Return of the Arcade 76
The Synnergist 66
Time Commando 62

SPIELETIPS

Afterlife 104
AH64-D Longbow 120
Elisabeth I 112
Erste Hilfe: Kurztips 128
Z 92
Klassiker: System Shock 130

NETZWELT

Soundkarten - Marktübersicht 140

HARDWARE

PC Action Online 149

VORSCHAU

Der Golden Gate Killer 162
Gametek - Compro Games 164
Schleichfahrt 158
Scorched Planet 156
THEMA DES MONATS: Privateer 2: The Darkening ...26
Toonstruck 152

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 92+104

Afterlife + Z

ZWEI HARDCORE-STRATEGIESPIELE, DIE ES IN SICH HABEN. IN UNSEREN TIPS ZU BITMAP BROTHERS Z FINDEN SIE FÜR JEDEN EINZELSPIELER-LEVEL DIE RICHTIGE GEFECHTSSTRATEGIE GEGEN DEN STARKEN COMPUTERGEGNER. DER GAMES GUIDE ZU AFTERLIFE MACHT SIE MIT DEN KOMPLEXEN ZUSAMMENHÄNGEN DES JENSEITS VERTRAUT UND BRINGT LICHT IN DEN EIGENTÜMLICHEN BEGRIFFS-DSCHUNGEL.

SEITE 140

NEU!!!

Marktübersicht Soundkarten

ZUM START UNSERER NEUEN HARDWARE-RUBRIK NEHMEN WIR EIN WICHTIGES SPIEL-UTENSIL UNTER DIE LUPE: DIE SOUNDKARTE. DIE AUSFÜHRLICHE MARKTÜBERSICHT GIBT AUSKUNFT ÜBER DIE WICHTIGSTEN UND BESTEN SOUNDBOARDS FÜR PC-SPIELER.

PC ACTION EMPFEHLUNG

SEITE 152

Toonstruck

VIRGINS NEUES SPIELE-LABEL BURST SETZT AUF MODERNE VIDEOTECHNOLOGIE, KLASSISCHES ADVENTURE-GAMEPLAY UND JEDE MENGE HUMOR. IN UNSERER AUSFÜHRLICHEN VORSCHAU LESEN SIE ALLES ÜBER DIE EIGENWILLIGE VERBINDUNG VON HOLLYWOOD UND TOONLAND.

Und am achten Tag ging er nach Sylt

Gieß mir ja die Pflanzen!

200 himmlisch gerenderte Belohnungen für gute Seelen

Über 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile

Isometrische 3D Grafik für höllischen Überblick

2 Hilfsdämonen erleichtern Ihnen die Arbeit

Die erste Himmel-und-Hölle-Simulation

COMPACT disc PC CD-ROM

...und überließ euch die Kontrolle.

Diese himmlische Simulation garantiert höllischen Spaß.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

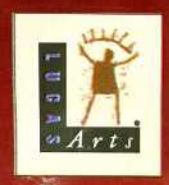
AFTERLIFE™

CHAOS IM JENSEITS

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

Afterlife™ and © 1996 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**



INTERAKTIVER FILM

ACTION

ADVENTURE

FLUGSIMULATION

Das Spiel mit dem Abenteuer ist derzeit zahlenmäßig gut vertreten, jedoch darf man sich hinsichtlich der Qualität manchmal fragen, was denn da eigentlich an den Monitor fesseln soll. Entweder man bekommt technisch fragwürdige Programmierungskunst geboten, oder die Entfaltung des Plots erweist sich als langatmig oder durchsichtig. Andere Genres scheinen da mehr Innovations- und Kreativitäts-Felder zu bieten.

Panzer-Sim iM1A2 Abrahms

Interactive Magic und Firmen-Boss Bill Stealy bieten mit dieser **Panzergefechts-Simulation** einmal mehr ein typisch amerikanisches Produkt an. Der Mittlere Osten, die Ukraine und der Balkan sind Schauplatz von Auseinandersetzungen, in denen der Spieler eine Panzereinheit führt. Doch nicht nur taktisches Kalkül ist gefragt, sondern auch eigenes Zielwasser, denn man darf darüber hinaus als **Fahrer und Schütze** in Aktion treten. iM1A2 Abrahms läuft mittels DirectX unter Windows 95 und soll im November erscheinen.

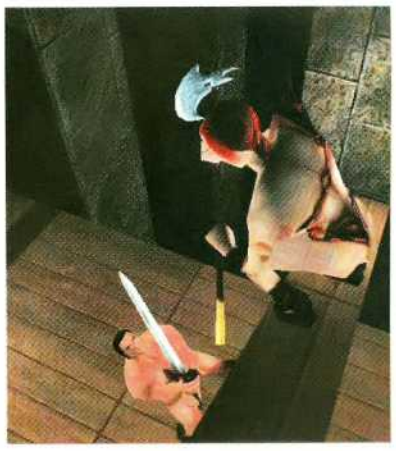
DIE SICHT DES SCHÜTZEN.

DIE SICHT DES FAHRERS.

Blade - Im Fahrwasser

Kaum geht iDs Quake um die Welt, will es jeder besser machen können. So zumindest die **Rebel Act Studios**, die mit eigener Grafik-Engine ganz auf mittelalterliche 3D-Fantasy-Action setzen. Blade kann zumindest auf dem Papier mit einigen interessanten Features aufwarten. 20 verschiedene Quests gegen **15 Gegner** sollen mit **30 Waffenarten** bestanden werden. Wirklich neu ist, daß man die Auswahl aus fünf Spielcharakteren hat und Verwundungen den Spielablauf beeinträchtigen. Blade soll noch im Herbst diesen Jahres erscheinen.

BLADE: VIELE CHARAKTERE



BLADE: MIT SCHWERT UND AXT.

UND SONST...

...**Activisions** Klasse-Adventure **Zork Nemesis** wird noch diesen Monat in einer deutschen Fassung erscheinen.

...**Navigo** hat ein Herz für Raver. Im Musik-Adventure **„Rave Shuttle - The Cosmic Challenge"** darf man ab Oktober als Spieler eine Rave-Party auf Tour bringen.

...**Bullfrog** hat die Arbeit am Superhelden-Spektakel **„Indestructibles"** zurückgestellt, um Dungeon Keeper, Syndicate Wars und Theme Hospital voranzutreiben.

...**Infogrames** bastelt derzeit am Nachfolger zu Chaos Control. **Solar Crusade** bietet wieder SGI-vorberechnete Kamerafahrten, in denen mit mausgesteuertem Fadenkreuz heranrasende Gegner eliminiert werden müssen.

...**Lucas Arts** und **Funsoft** haben jetzt die deutsche Version die **Indiana Jones Desktop Adventures** veröffentlicht.

GERÜCHTE

Läßt man sich auf der Suche nach den Ursprüngen des Wing Commanders im Internet treiben, stößt man auf eine Menge wilder Gerüchte. Für die Richtigkeit können wir keine Gewähr übernehmen, zumal von offizieller Origin-Stelle in keinem der Punkte eine Stellungnahme zu erhalten war.

WING COMMANDER® V

- **Wing Commander V** wurde von einem EA-Mitarbeiter bestätigt. Die Story bewege sich in der Zeit nach WCIV, und der Spieler solle die Rolle eines neuen Protagonisten übernehmen, Col. Blair sei nicht mehr mit von der Partie.
- Die **Maniac Missions** sollen ein eigenständiges Spiel sein. In der Zeit nach WC V soll der Spieler die Rolle von Maniacs bestem Freund übernehmen. Das Story sei mehr als Action-Comedy angelegt und Tom Wilson soll natürlich wieder den Part des Maniac übernehmen.
- Der **Wing Commander Kinofilm** scheint beschlossene Sache. Ein Drehbuch, das auf den beiden ersten Teilen basiert, existiert bereits.
- Derzeit gibt es keine Pläne für **WC Online.** Wahrscheinlich will man erst die Ergebnisse von Ultima Online abwarten.
- Eine Spielesammlung names **„Die Kilrathi-Saga"** soll aus den ersten drei WC-Teilen bestehen und für Windows 95 optimiert werden.

IM HEFT

Action Test:	Sonic CD	52
	Microsoft Arcade	76
	Strife	77
	Time Commando	62
Action Tips:	System Shock	130
Action Vorschau:	Scorched Planet	156
	Schleichfahrt	158
Adventure-Test:	Monthy Python - The Quest for the Holy Grail	46
	The Gene Machine	50
	Lighthouse	58
	The Synnergist	66
	Ultimate Mix	67
Adventure-Vorschau:	Toonstruck	152
Flugsimulation Test:	Hind	60
Flugsimulation Tips:	AH64-D Longbow	120
Interaktiver Film Test:	Terror Trax	78
Interaktiver Film Vorschau:	Der Golden Gate Killer	162

HIT-COUNTDOWN

25 TUE

Action		
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Jan 97
Into the Shadows	Triton	Jan 97
Tomb Raider	CORE Design	Aug 96
X-Wing vs. TieFighter	LucasArts	Aug 96
Adventure		
Outlaws	LucasArts	Jul 96
Orion Burger	Santuary Woods	Sep 96
Down in the Dumps	Philips Media	Sep 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Nov 96
The City of the Lost Children	Psygnosis	Nov 96
Toonstruck	Virgin	Nov 96
Woodruff 2	Sierra	Dez 96
Discworld 2	Psygnosis	Dez 96
Ecstatica 2	Psygnosis	Dez 96
King's Quest 8	Sierra	Jan 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Mär 97
Blade Runner	Westwood	Jan 97
Star Trek Academy	Interplay	Jan 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
Simulation		
Red Baron 2	Sierra	Nov 96
MS Flight Simulator Win95	Microsoft	Nov 96
Flying Corps	Empire	Okt 96
Falcon 4.0	MicroProse	Feb 97
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Okt 96
Interaktiver Film		
Akte X	Fox Interactive	1997
Phantasmagoria 2	Sierra	Sep 96
Privateer 2: The Darkening	Origin	Okt 96

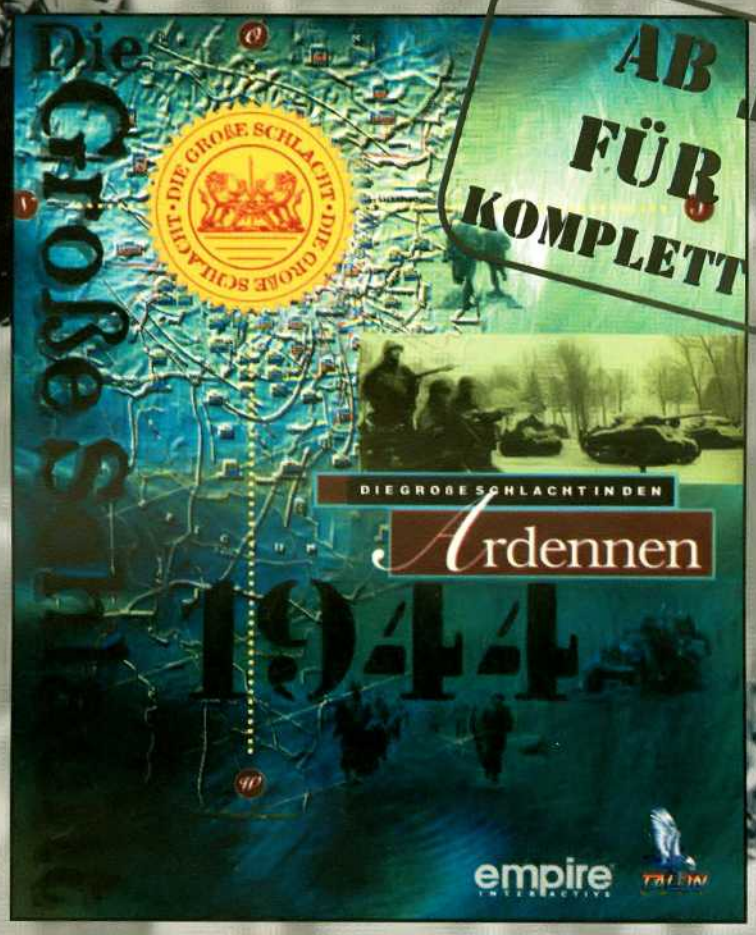
DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

VK&K, Frankfurt

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse



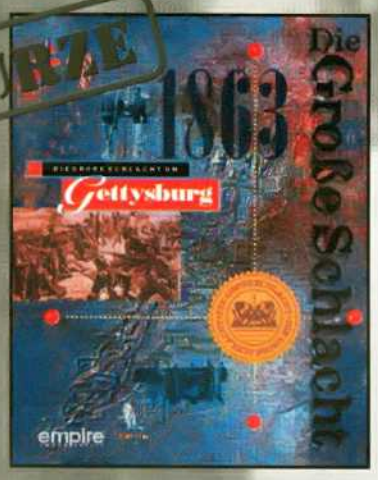
AB JULI 96 FÜR WIN CD KOMPLETT IN DEUTSCH

Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.

Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte

IN KÜRZE



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

empire® INTERACTIVE

TALON

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

WIRTSCHAFTSSIMULATION

SPORT

RENNSPIEL

Das große schwarze Loch des letzten Monats hatte anscheinend eine enorme Anziehungskraft. Diese Ausgabe konnten wir uns fast nicht vor der Masse an Sportspielen retten. Abgesehen von Links LS stehen die großen Highlights in diesem Genre aber noch aus. Wenn jemand Grund zur Beschwerde hat, dann sind es Liebhaber von WiSims. Außer dem Fußballmanager Boong! ist nämlich Ebbe, nachdem Mad TV 2 und der Flughafen-Manager wieder nicht erschienen sind. Freunde rasanter Rennspiele sind wahrscheinlich alle mit F1GP2 beschäftigt. Ganz erhebliche Veränderungen seit der Testversion vor einem halben Jahr erfordern natürlich einen zweiten Test, der speziell auf die Neuerungen eingeht.

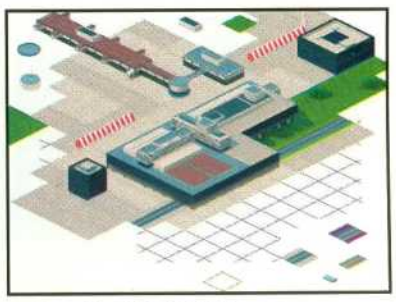
NBA Full Court Press

Microsoft beteiligt sich seit kürzerem am immer lukrativer werdenden Spiele-Softwaremarkt. Die ersten Produkte konnten aber noch nicht so ganz überzeugen. Mit **NBA Full Court Press** soll sich das jetzt ändern. Microsoft verspricht die realistischste Basketballsimulation aller Zeiten. Erreicht werden soll dieses hochgesteckte Ziel mit genauen Studien der Bewegungsabläufe sowie erstklassiger grafischer Umsetzung. Die ersten Screenshots haben zwar schon eine hohe Qualität, aber achten Sie auf die einzelnen Spieler: fast alle befinden sich in genau der gleichen Bewegung, die bei jedem sogar noch identisch aussieht. Microsoft hat allerdings noch eine Menge Zeit, hier und da zu feilen, schließlich ist die Veröffentlichung erst für das 4. Quartal angekündigt.

NBA FULL COURT PRESS

Flughafen Manager

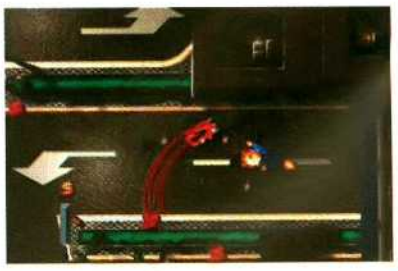
Speditionen verwalten ist ja schon ganz nett, im Vergleich zum Aufwand der Logistik eines **Flughafens** aber einfach. Schon allein der tägliche Ablauf ist extrem kompliziert, schließlich will alles bis in die letzte Minute geplant sein. Wie es dazu kommt, daß trotzdem hin und wieder ein Gepäckstück erst zweimal um die Welt fliegt, bis es dann vielleicht doch noch ankommt, wird dem Spieler vermutlich schnell klar werden. Je komplexer die Simulation, desto ausgereifter muß die Benutzeroberfläche sein. Ob und wie **21st Century** diese Herausforderung bewältigt, erfahren Sie eventuell schon in der nächsten Ausgabe.



FLUGHAFEN MANAGER

Death Race

Apogee, bekannt durch seinen einschlägigen 3D-Shooter, arbeitet gerade an einem Rennspiel. **Death Race** wird allerdings nicht aus der Fahrerperspektive gespielt, sondern aus einer isometrischen Perspektive dargestellt. Es handelt sich aber nicht nur um einen Clone von **Micro Machines**. Etliche neue Features sollen integriert sein. 19 verschiedene Rennstrecken stehen zur Auswahl, über die in sechs unterschiedlichen Autos gerast werden darf. Die Fahrzeuge lassen sich natürlich bewaffnen und anderweitig aufmotzen. Also doch wieder ein relativ altes Prinzip: Rennen fahren, Geld kassieren, Wagen aufrüsten. Womit nur noch die technische Umsetzung über gutes oder schlechtes Spiel entscheidet.



DEATH RACE

GERÜCHTE

● Nachdem weder **Olympic Games** noch **Olympic Soccer** zu den Olympischen Spielen in Atlanta verfügbar waren, plant **U.S. Gold** wahrscheinlich erst eine Veröffentlichung zu den nächsten Spielen im Jahr 00. Spaß beiseite, mancher Hersteller schafft es selbst in dringenden Fällen nicht, ein Spiel termingerecht fertiguzustellen. Hier könnte es fatale Auswirkungen haben, denn der zugehörige Hintergrund ist alsbald Geschichte.

● Solange **Bullfrogs Dungeonkeeper** nicht fertig wird, verschiebt sich automatisch die Veröffentlichung von **Theme Hospital** immer weiter nach hinten. Von der WiSim wurden Teile des Teams zugunsten des Echtzeitstrategiespiels abgezogen. Ohne die nötigen Spezialisten in den einzelnen Fachgebieten geht daher die Arbeit an Theme Hospital nur noch im Schneckentempo voran.

HIT-COUNTDOWN

Sport		
FIFA Soccer 97	EA Sports	November 96
NHL 97	Ea Sports	Oktober 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	November 96
Olympic Games	U.S. Gold	August
Olympic Soccer	U.S. Gold	August
NBA Full Court Press	Microsoft	4. Qt. 96
WiSim		
Bundesliga Man. f. Win95	Software 2000	Oktober 96
Flughafen-Manager	21st Century	August 96
Hattrick Wins	Ikarion	August 96
Herrscher der Meere	Attic	Oktober 96
Mad TV 2	Greenwood	August 96
Planer 2	Greenwood	August 96
Privateer 2	Origin	Dezember 96
Theme Hospital	Bullfrog	Dezember 96
Rennspiel		
Death Race	Apogee	keine Angaben
Bleifuß 2	Virgin	Oktober 96
Daytona USA	Sega	September 96
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	September 96
McLaren at Le Mans	Electronic Arts	September 96
Monster Truck Madness	Microsoft	3. Qt. 96
Wipeout	Sony Interactive	September 96

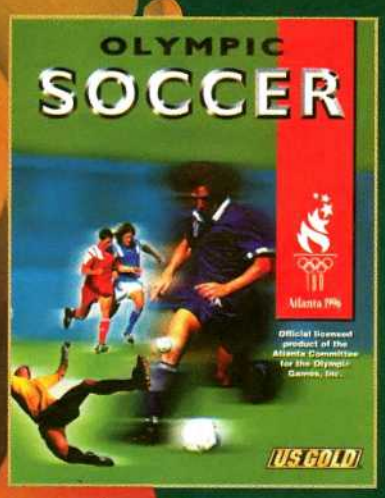
IM HEFT

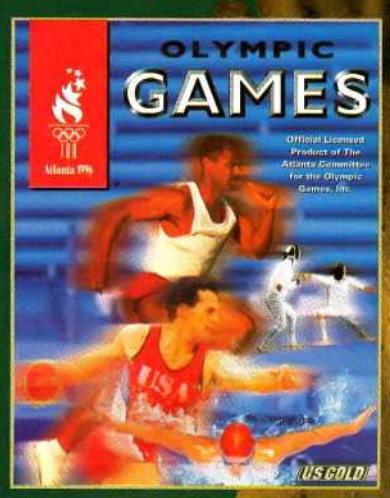
WiSim-Test	Boong!	69
Sport-Test	Links LS	40
Sport-Test	Striker 96	48
Sport-Test	Greg Norman Golf	72
Sport-Test	Zehnkampf	74
Sport-Test	Frank T. Big Hurt Baseball	79
Rennspiel-Test	F1GP2	56
Rennspiel-Test	The Need for Speed	54
Rennspiel-Test	Battle Race	70
Rennspiel-Test	Speed Rage	71
WiSim-Vorschau	Privateer 2 - The Darkening	26
WiSim-Tips	Afterlife	104
WiSim-Tips	Elisabeth I.	112

Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

KMF, Hamburg

100
Atlanta 1996®





Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch.
Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr **Gold**.

Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.

GRATIS!
10 Online-Stunden

ROLLENSPIEL STRATEGIE

Mit Terminplanung und deren Einhaltung nehmen es Softwareschmieden ja bekanntlich nicht so genau. Von drei angekündigten Produkten verspäten sich zwei, und das dritte wird wegen niedriger Erwartungen nicht vermißt. Gut Ding will Weile haben. Lieber kommt ein Spiel ein Jahr zu spät, bevor die Qualität unter dem Termindruck leidet. Von schlechten Spielen hat jeder mehr als genug gesehen, zum Glück geraten diese aber schnell in Vergessenheit. Die absolute Krönung sind aber halbfertige Produkte, die erst einer dringenden Patch-Kur unterzogen werden müssen. Unter diesen Umständen warten wahrscheinlich auch Sie gerne zwei bis sechs Monate länger, vorausgesetzt, es lohnt sich dann auch wirklich.

Wages of War

Deadly Games bekommt noch mehr Konkurrenz. **New World Computing**, bekannt **durch Heroes of Might & Magic** und die Rollenspiel-Serie **Might & Magic**, kündigte ebenfalls ein Strategiespiel an. **Wages of War** soll sich durch eine leistungsfähige KI auszeichnen. Zumindest die Qualität der ersten Screenshots läßt auf ein hochwertiges Produkt hoffen. Wages of War überschneidet sich aber komplett mit dem **Jagged Alliance**-Nachfolger. Es bleibt abzuwarten, welches der beiden Spiele die neue Referenz im Untergenre stellt. Selbst die Story gleicht sich wie ein Ei dem anderen. In beiden muß man eine schlagkräftige Söldnertruppe zusammenstellen und der Gerechtigkeit so Nachdruck verleihen. **Deadly Games** dürfte aber etliche Wochen vor seinem neuen Konkurrenten erscheinen. Zusätzlich bestätigte **Sir-Tech**, daß jedes Spiel ohne Extrakosten mit einer zweiten CD ausschließlich für Multiplayer-Spiele ausgeliefert wird. Ob **Wages of War** überhaupt eine Mehrspieleroption enthält, ist noch nicht bekannt.

Ultima Online

Dieses Frühjahr wurde der schon ausgedehnte **Alpha-Test** beendet. Kurz vor der finalen Veröffentlichung steht natürlich der **Beta-Test** an, bei dem sich bestimmt mehr als „nur" 3.000 Online-Spieler beteiligen. Das Hauptprogramm ist mittlerweile so stark gewachsen, daß ein Bezug über das Internet nicht mehr wirtschaftlich möglich ist. Schließlich ist die Karte wie angekündigt um ein Vielfaches größer als bei allen vorherigen Ultimas zusammen. Ebenso dürften auch schon sämtliche Städte und Dungeons implementiert sein. Um die Kosten für den **Beta-Test** einigermaßen zu decken, verlangt Origin eine kleine Schutzgebühr für die CD. Außerhalb der USA kostet die Teilnahme am Test $ 10. Für alle, die es nicht mehr erwarten können: **Origin** benötigt immer noch Tester. Unter **http://www.ea.com/origin/english/ultima/uo/uo-apply.html** können Sie sich anmelden. Voraussetzung ist natürlich schnelle Hardware, allen anderen Komponenten voraus ein gutes Modem. Sobald die Testphase anläuft, werden wir Ihnen natürlich darüber berichten. Falls Sie **AD&D**-Fan sind, können Sie sich alternativ auch für **Dark Sun Online** entscheiden, der Test hat allerdings schon begonnen.

Info:
http://www.ssionline.com/cgibin/omixlink?50865940+products/dso/dso_index.html

Betrayal in Antara

Der offizielle Nachfolger von **Betrayal at Krondor** kommt natürlich auch wieder von der **Sierra**-Tochter **Dynamix. Betrayal in Antara** ist auch wieder ein klassisches Fantasy-Rollenspiel, auch wenn **Raymond E. Feist** nicht die Hintergrundgeschichte dazu liefert, denn der Bestseller-Autor arbeitet seinerseits für die Konkurrenz bei **7th Level** an **Return to Krondor**. Nachdem Dynamix schon einmal ein überraschenderweise technisch nahezu perfektes Rollenspiel präsentieren konnte, sind die Erwartungen dementsprechend hoch, die von der Qualität der ersten Screenshots untermauert werden.

GERÜCHTE

• Kurz vor der Fertigstellung von **Age of Rifles** von **SSI** wurde bekannt, daß der Titel vermutlich nicht mehr veröffentlicht wird. Aus wirtschaftlicher Sicht wurde das Spiel als unrentabel eingeschätzt. Stattdessen legt man bei SSI mehr Wert auf das zeitgemäßere Produkt War Wind.

• **Close Combat** von **Microsoft** wird in Deutschland aus verständlichen Gründen nicht vertrieben. **Close Combat** befaßt sich genauso wie Allied General mit dem 2. Weltkrieg. **Microsoft** bangt anscheinend um seinen Ruf, da schon ein Strategiespiel mit diesem Thema indiziert wurde. Natürlich kann man das Close Combat-Demo nach wie vor aus dem Internet beziehen und im Ausland bestellen.

HIT-COUNTDOWN

Strategie:

Alarmstufe Rot	Virgin	Oktober 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Herbst 96
M.A.X.	Interplay	Herbst 96
Master of Orion 2	MicroProse	Sommer 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Herbst 96
Deadly Games	Sir-Tech	Sommer 96
Starcraft	Blizzard	Winter 96
Wages of War	New World Computing	November 96
Heroes of Might & Magic 2	New World Computing	November 96

Rollenspiele:

DSA 3 - Schatten über Riva	Attic	Sommer 96
Lands of Lore 2	Westwood	November 96
Diablo	Blizzard	Oktober 96
Return to Krondor	7th Level	Herbst 96
Betrayal at Antara	Sierra	Herbst 96
Undermountain	Interplay	Herbst 96
G.U.R.P.S.	Interplay	Frühjahr 97
Ultima Online	Origin	Herbst 96

IM HEFT

Strategie-Tests: Harpoon 2 78
Strategie-Tips: Afterlife 104
Z 92

Ein Adventure der feinen Art

GENE MACHINE

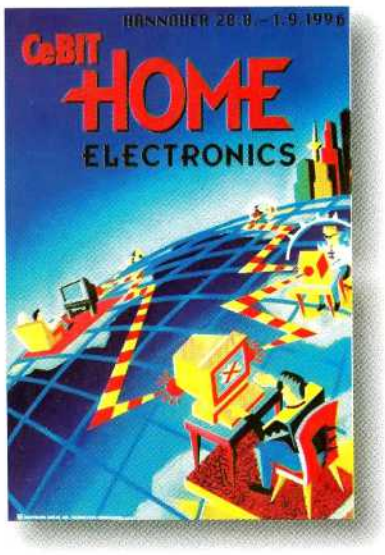
England zu der Zeit Königin Victorias: die technische Revolution beflügelt immer mehr geniale Köpfe zu richtungsweisenden und phantastischen Erfindungen. Doch nicht all diese Entwicklungen dienen dem Wohl der Menschheit... So hat der ebenso geniale wie niederträchtige Dr. Dinsey eine Maschine entwickelt, mit deren Hilfe er nun die Weltherrschaft an sich reißen will. Der mutige Piers und sein Butler versuchen, den Schurken Dinsey in einer aufregenden Jagd rund um den Erdball an seinen teuflischen Plänen zu hindern...

VIC TOKAI
more gameplay

Ab August '96
Komplett in Deutsch
Für DOS und WIN 95

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http: / / www.bomico.com

Messefieber



Vom 28. August bis 1. September findet in Hannover die **CeBit Home** statt. Firmen aus der Hard- und Softwarebranche wie Sega, Sony, BMG, Avalon, Konami und Mindscape sind natürlich mit einem Stand auf der größten Fach-Konsumenten-Messe vertreten. Neben den Schwerpunkten Multimedia und Online wird dem wachsenden Markt der Computer- und Videospiele die riesige **GameCity** gewidmet. Dort können Sie übrigens auch die **PC Action-Redaktion** antreffen. Sollten trotz dieses Spektakels noch überschüssige Energien vorhanden sein, gibt es für Disco-Fans ein großartiges Angebot. HiT!, VIVA und viele andere bieten auch noch abends ein volles Programm. Wer nicht selbst die **CeBit Home** besuchen möchte - die Deutsche Bahn AG hat extra einige Sonderzüge eingeplant - kann das emsige Messetreiben auch in Ruhe vor seinem heimischen Fernseher verfolgen; ARD und ZDF haben eine umfangreiche Berichterstattung angekündigt und sind sogar selbst mit einem Stand-Studio dabei.

Info: Deutsche Messe AG, Messegelände, 30521 Hannover

Multiplayer Online

Diesen Herbst soll der erste **Multiplayer-Online-Service** verfügbar werden. Die Firma **SWM** hat dafür eigens einen IPX-Emulator lizensiert, der jetzt schon auf DOS-Ebene phantastische Geschwindigkeiten erreicht und von so gut wie jedem multiplayerfähigen Programm unterstützt wird. Eine Unterstützung reiner Win95-Spiele soll folgen. Neben den rundenbasierenden Strategiespielen werden auch 3D-Action Shooter und Echtzeitstrategiespiele ohne größere Geschwindigkeitseinbußen laufen, wie man es sonst nur mit Hilfe eines lokalen Netzwerks erreicht. Der erste Server des sog. **Rival Network** ist schon in München im Testbetrieb. Nach Abschluß des Tests sollen in ganz Deutschland weitere Server als Anlaufstelle entstehen, um die Telefongebühren so gering wie nur möglich zu halten.

Info: SWM, Eduard-Süskind-Weg 1, 82319 Starnberg

News Splitter

◆ Schlechter **Service** größerer Hardware-Händler hat zu einer Initiative inhabergeführter Fachbetriebe der **Akcent Marketingverbund selbständiger PC-Betriebe** geführt. Egal wo Sie Ihren Computer gekauft haben, Sie können bei den Verbundmitgliedern mit kostengünstigem Service (89,- DM/Stunde) rechnen. Nähere Infos unter Tel.: 04421-967786 oder http://www.akcent.de ◆ Der **ADAC** ist im Internet unter http://www.adac.de. Dort finden Sie alles rund ums Automobil sowie Auskunft über die Badewasserqualität an 4.500 europäischen Stränden (Sommerservice). ◆ **Astarte** veröffentlicht eine **interaktive Dokumentation** über die Eroberung des Weltraums aus deutscher Sicht. Ohne die deutsche Entwicklung der Raketentechnologie gäbe es wahrscheinlich immer noch keine Raumfahrt. Der Geschichte und den Zukunftsvisionen wird auf dieser CD-ROM für 89,-DM Rechnung getragen. ◆ Eine **Software-Wavetable** wurde von **Aztech Labs** vorgestellt. Ohne jede zusätzliche Hardware wird somit eine hohe Soundqualität erreicht. Benötigt wird eine der preiswerten Aztech-Soundkarten ohne Wavetable. ◆ Zur **Rechtschreibreform** erscheint ein neuer **DUDEN**, in dem alle Änderungen farbig hervorgehoben werden. Am 22. August erscheint die 21. Auflage des Nachschlagewerks auf CD ROM und als Buch. ◆ **BLIZZ KIXX** startet ein Online-Netz voller kreativer Game- & Kommunikationsangebote und CD-ROM. Infos unter Tel. 0177-2121699. ◆ Die **Pegasus Vol. 4** enthält wieder über 1.500 ausgewählte Shareware-Programme, drei Vollversionen und einen Katalog mit 37.000 Einträgen für 39,95 DM. ◆ Neu von **CDV: Astrologie PUR!** Ist eine Sharewaresammlung für alle Astrologiebegeisterten für 19,95 DM auf CD ROM; **Schreibtrainer** lehrt Sie das Zehnfinger-System (39,95 DM); **Clif Danger** Shareware, ein kleines Actionspiel (9,95 DM); **Xenophage** Shareware (9,95 DM); **TOP 111** - Windows Spiele Vol. 2 und DOS Vol. 2 bieten wieder ausgewählte Shareware (je 12,95 DM); **MOD4Win**, ein Abspieler für digitale Musikstücke mit hoher Qualität und kleinen Dateigrößen (49,95 DM); Vollversion von **WinSkat** (49,95 DM); **Ikarus Deutsches Recht** ist ein Nachschlagewerk zur deutschen Gesetzgebung (49,95 DM). ◆ Der **PC-Doctor** ist eine Mischung aus einem Lern- und Anwendungsprogramm zur Optimierung und (Wieder-) Instandsetzung eines Rechners (49,95 DM). Danach sollen auch Informatikunbedarfte ihr System fest im Griff haben. Info: PC-Doctor, Karl-Weinmair-Str. 6, 80807 München

Mega Bundle: 10 Multimediaprodukte

KOCH Media bringt **Ultra Pack 2**. Enthalten sind zehn hochwertige Multimedia-Produkte, das Paket wird für DM 99,- angeboten: **Erlebnis Mensch** beschäftigt sich mit der menschlichen Anatomie. Falk CityGuide Stadtpläne beinhaltet nicht nur Pläne von 63 Städten , sondern auch eine Deutschlandkarte. **Chronik des 20. Jahrhunderts** bietet mehr als 100.000 Einträge aus allen Gesellschaftsbereichen; Tausende von Biographien und Fotos sowie rund 90 Minuten Originaltondokumente sind ebenfalls abrufbar. Der **Große Autoatlas Deutschland** enthält nicht nur die Straßenkarte in zwei Maßstäben. Zusätzlich steht Kartenmaterial zu 75 Innenstädten zur Verfügung. Mit dem **KOCH 3D-Wohnungsplaner** brauchen Sie nicht mehr zu Testzwecken Ihr Mobiliar verrücken. Sämtliche Erkenntnisse und Informationen der ZDF-Wirtschaftsredaktion sind in dem Programm **WiSo - Mein Geld** multimedial aufbereitet. Informationen mit Fotos zu ca. 1.400 Serienfahrzeugen bietet **ADAC Spezial Auto ´96**. Außerdem sind individuelle KFZ-Kosten und 25 spektakuläre Crash-Test-Videos implementiert. **Home Control** vereinfacht Ihre Haushaltsplanung. Das multimediale Kochbuch **Maggi Kochstudio - Kochen mit Spaß** hilft Ihnen bei der Zubereitung von über 300 erprobten Rezepten. Der **Lotus Organizer 1.1** ist das flexible Programm zur Adreß-, Termin- und Aufgabenverwaltung.

Info: KOCH Media, Lochhamer Straße 9, 81152 München

PC ACTION online

T · · Online ·

Unser Angebot:

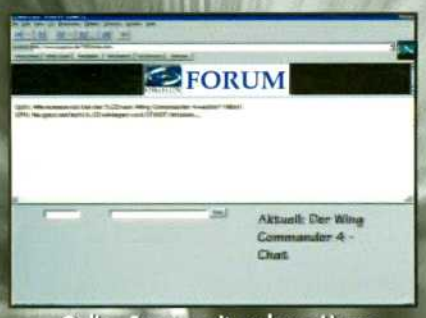
PC Action Online

plus T-Online!

PC ACTION Online

http://www.pcaction.de

Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews



Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC ACTION online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstell-bare Information abrufen, Sie verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Daten-banken.

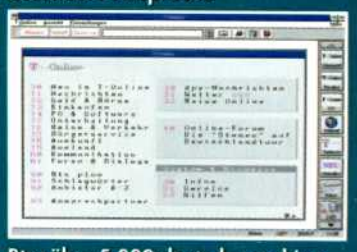
- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!

Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche


Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2 Pfg./ Min.

Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator"** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder"** für Btx und Btx plus
- **„Intern@t Guide"** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC ACTION Pack"** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich*) von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute *) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!
Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. **Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.**

2. **Einfache Installation!** In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie's geht - **eine Sache von Minuten!**

3. **Ihre persönliche Zugangskennung** erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.

Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden

Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

1 & 1-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 **nur DM 99,-**
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 **nur DM 249,-**
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8414

Multimedia-PCs von Sony

Der Elektronikgigant Sony steigt mit zwei Modellen in den heiß umkämpften PC-Markt ein. Gute Chancen hat Sony dabei schon deshalb, weil die Modelle PCV 70 und PCV 90 aus erlesenen Komponenten bestehen: Der PCV 70 ist mit einem 166 MHz Pentium-Prozessor, 16 MByte RAM, einer 2,1 GByte Festplatte sowie einem 8-fach CD-ROM-Laufwerk und einem 28,8er Modem ausgestattet. Die Grafikkarte unterstützt 3D-Beschleunigung, und ein MPEG-Dekoder sorgt für ruckfreie Videowiedergabe. Der PCV 90 arbeitet mit einem 200 MHz Prozessor und besitzt darüber hinaus 32 MByte Speicher. Der 15-Zoll-Monitor CDP-100VS vervollständigt die Multimedia-Eigenschaften durch ein integriertes 3D-Soundsystem mit Subwoofer und einem eingebauten Mikrofon. In Amerika kosten die mit umfangreicher Software ausgelieferten PCs zwischen 2.000 und 3.000 US-Dollar, der Preis für den Monitor beträgt rund 600 Dollar. In Deutschland werden die Computer erstmals auf der CeBIT Home einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt.

Info: Sony Deutschland GmbH: Tel. 0221/5966-0, Fax 0211/5966-349

UNTERHALB DES MONITORS BEFINDET SICH BEI DEN MULTIMEDIA-PCS VON SONY EIN SUBWOOFER, DER ZUSAMMEN MIT ZWEI WEITEREN INTEGRIERTEN LAUTSPRECHERN FÜR WOHLKLANG SORGT.

Monitore im 17- und 20-Zoll-Format von Elsa

Gerade Strategiespiele wie Die Siedler 2 profitieren von der großen Bildfläche eines 17- oder 20-Zoll-Monitors, wie sie nun von Elsa angeboten werden. Ausgestattet mit einer hochwertigen Trinitron-Bildröhre von Sony, sind dank 85 kHz Zeilenfrequenz noch 80 Hz bei einer Auflösung von 1.280 x 1.024 Punkten möglich. Der Ecomo 17H96 hat eine Diagonale von 17 Zoll sowie eine Maske mit 0,25 mm Lochabstand und kostet 1.890 Mark. Über eine Lochmaske mit 0,30 mm verfügt dagegen der 3.190 Mark teure 20-Zöller Ecomo 20S96. Elsa gewährt eine Garantie von drei Jahren und verspricht einen Reparaturservice innerhalb von 24 Stunden.

DEM TREND ZU GROSSBILDSCHIRMEN FOLGT ELSA MIT SEINEN MONITOREN DER ECOMO-REIHE.

Info: Elsa GmbH: Tel. 0241/9177-0, Fax 0241/9177-600

Lautsprecherboxen für jeden Geldbeutel

Soundkartenspezialist Creative Labs offeriert drei Lautsprechersysteme, die besonders auf die eigenen Soundkarten des Herstellers abgestimmt sein sollen. Die 150 Mark teuren 10-Watt-Boxen SBS380 unterstützen dabei eine neue Stereo-Enhancement-Technik für 3D-Sound, die besonders in Spielen für zusätzlichen Realismus sorgen soll. Ohne 3D-Sound, dafür mit 40 Mark deutlich preiswerter sind die 2-Watt-Lautsprecher CS100. Beim 20 Mark teuren Boxenpaar CS46 handelt es sich schließlich um einfache Passivlautsprecher, die keinen eigenen Verstärker besitzen.

AUS DER NEUEN LAUTSPRECHERREIHE VON CREATIVE LABS FALLEN BESONDERS DIE SPEAKER SBS380 AUF, DIE EINE NEUE KLANGTECHNIK FÜR 3D-SOUND UNTERSTÜTZEN.

Info: Creative Labs: Tel. 089/992871-0, Fax 089/992871-22

PC ACTION

Die richtige Nummer für Ihre Fragen

- **Probleme mit Demo, Bugfix, Update:** bitte Hersteller anrufen (siehe Hotlines)
- **Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:** bitte Hersteller anrufen (siehe Hotlines)
- **CD-ROM generell nicht lauffähig:** Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-30 50 30
- **CD-ROM defekt:** bitte senden Sie die CD-ROM an: Astat Media GmbH, Reklamation PC Action, Am Steinacher Kreuz 22, 90427 Nürnberg
- **Heftnachbestellungen** (können nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden): bitte wenden Sie sich nur schriftlich an: CP Verlag & Agentur GmbH, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg
- **Fragen zum Abonnement:** 0911 - 53 25 179

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

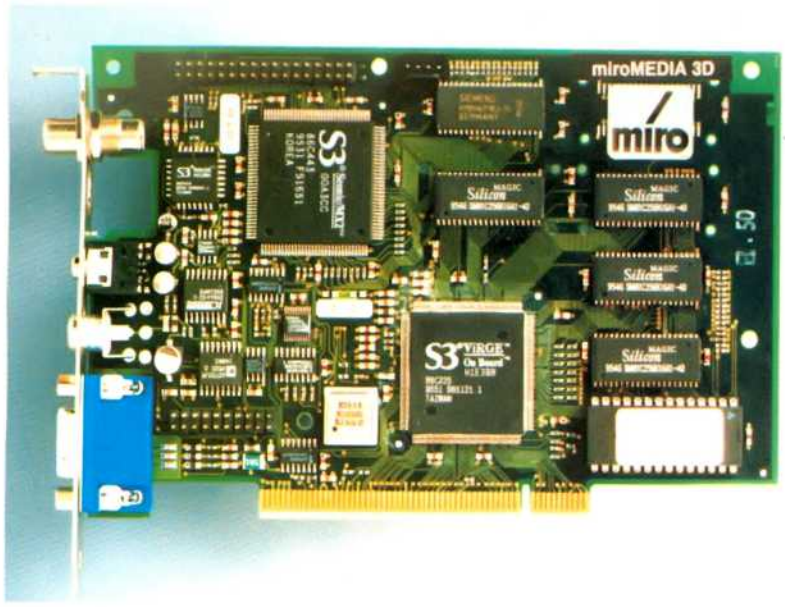
HOTLINES:

Hersteller/Vertrieb	Rufnummer	Zeiten	Tage
Acclaim	0211-5233222	24h	täglich
Activision	s. Bomico		
Ascon	05241-966933	14.00 - 17.00	Mo-Fr
Attic	07431-54323	10.00 - 18.00	Mo-Fr
Blue Byte	0208-4508888	14.00 - 18.00	täglich
BMG	05241-807080	10.00 - 17.00	Mo-Fr
Bomico	06107-945145	15.00 - 18.00	Mo-Fr
Bullfrog	s. Electronic Arts		
Coktel Vision	s. Sierra		
Core Design	s. Bomico		
Creative Labs	089-9579081	10.00 - 18.00	Mo-Fr
Dynamix	s. Bomico		
Electronic Arts	02408-940555	10.00 - 17.00	Mo-Fr
Funsoft	02131-96511	15.00 - 18.00	Mo+Mi+Fr
Gametek	0180-5304525		
Greenwood	0234-9645050	15.00 - 18.00	Mo-Fr
Ikarion	0241-911971	14.00 - 17.00	Mo-Fr
Interplay	s. Acclaim		
Konami	0221-612352	17.00 - 20.00	Mo-Fr
LucasArts	s. Funsoft		
Magic Bytes	05241-34861	09.00 - 17.00	Mo-Fr
MicroProse	05241-946480	15.00 - 18.00	Di
Mindscape	0208-9924114	15.00- 18.00	Mo+Mi+Fr
Navigo	089-32466200		
New World Computing	s. Funsoft		
NovaLogic	s. Funsoft		
Ocean	s. Bomico		
Origin	s. Electronic Arts		
Rainbow Arts	s. Funsoft		
Sierra	06103-994040	09.00 - 17.00	Mo-Fr
Sir-Tech	s. Funsoft		
Soft Enterprises	06692-4642	18.00 - 20.00	Di, Do
Software 2000	05241-986010	11.00 - 18.00	Mo+Fr
Spectrum Holobyte	s. Microprose		
Starbyte	0234-680494	15.00 - 18.00	Mo
Sunflowers	s. Bomico		
Virgin	040-391113	14.00 - 20.00	Mo-Do

Neuer 3D-Beschleuniger von Miro

Die Media 3D ist mit 2 MByte EDO-RAM und einem neuen Grafikprozessor von S3 bestückt. Der S3 Virge beherrscht neben der üblichen 2D-Beschleunigung unter Windows auch verschiedene 3D-Funktionen wie Alpha-Blending, Fogging, MIP-Mapping oder Gouraud-Shading. Den für die Spieleindustrie nötigen softwareseitigen Standard hat Microsoft kürzlich mit Direct3D für Windows 95 vorgestellt. Bis die Spielehersteller diesen unterstützen, profitieren von den 3D-Features allerdings nur angepaßte Spiele, wie beispielsweise Terminal Velocity oder Descent 2. Zu den Besonderheiten der Media 3D zählt weiterhin, daß sie über einen TV-Ausgang an einen Fernseher angeschlossen werden kann. Umgekehrt werden Fernsehempfang und Videotext auf dem Computermonitor verfügbar, wenn die Karte mit dem TV-Modul Media TV aufgerüstet wird. Praktisch ist dabei die zum Lieferumfang gehörende Infrarot-Fernbedienung. Der Preis für die Media 3D beträgt rund 349 Mark, das TV-Modul und die Fernbedienung schlagen mit rund 299 Mark zu Buche.

Info: Miro Computer Products AG, Tel. 0531/2113-0, Fax 0531/2113-99



DIE MIRO MEDIA 3D BESCHLEUNIGT 3D-SPIELE UND KANN SIE SOGAR AUF EINEM FERNSEHER DARSTELLEN.

News Splitter

◆ **Grafikkarte:** Creative Labs stellt mit dem Graphics Blaster MA302 einen Grafikbeschleuniger mit extrem schnellem Speicherzugriff vor, der auf einem neuen Chipsatz von Cirrus Logic basiert. Der Preis für die Karte beträgt 299 Mark.

◆ **Portables CD-ROM-Laufwerk:** Einsetzbar als Audio-CD-Spieler, kann der neue Sony Diskman PRD-250 auch an Notebooks angeschlossen werden, so daß einer Runde Warcraft 2 in öffentlichen Verkehrsmitteln nichts mehr im Wege steht - außer vielleicht der Preis von 749 Mark.

◆ **CD-ROM-Laufwerk:** Das neue CDR1400 von NEC arbeitet mit achtfacher Umdrehungsgeschwindigkeit und erreicht eine mittlere Zugriffszeit von 140 ms. Anschluß findet das 250 Mark teure Laufwerk an einer IDE-Schnittstelle.

◆ **Subwoofer:** Neu im Programm des Discounters Pearl ist ein aktiver Subwoofer zu einem Preis von 199 Mark. Der Baßlautsprecher für den Frequenzbereich von 60 bis 150 Hz ist in einem Röhrengehäuse untergebracht und leistet 60 Watt.

◆ **Multimedia-Produkte:** Der amerikanische Hersteller Media Vision will mit neuen Sound-, Video-, und Kommunikationsprodukten auf den Markt kommen. Bereits verfügbar sind Multimedia-Upgrade-Kits, eine Sound- und eine Grafikkarte.

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top HardWare zu Top Preisen

Preise und Produktpalette werden stets aktualisiert ! Nachfragen lohnt sich !

Mainboards

Shuttle DX4 PCI	Flashbios, EIDE-kontroller	169.-
GigaByte 586ATE/P	256 KB synchron	289.-
ASUS P55TP N	256 KB synchron	299.-
ASUS P55TP N	512 KB synchron	394.-

EIDE Festplatten

WD AC2850	850 MB	334.-
WD AC2100	1 000 MB	384.-
WD AC31200	1 200 MB	365.-
WD AC31600	1 600 MB	458.-
Seagateplatten		a.A.
Conner CFS1621A	1 625 MB	445.-
Maxtor 71626A	1 620 MB	456.-
Maxtor 72004A	2 004 MB	525.-

SCSI Festplatten

Quantum Capella	2 216 MB 8,5 ms	965.-
Quantum Atlas	4 300 MB 8	1799.-
Conner CFP2105S	2 147 MB 8,5 ms	965.-
Conner CFP4207S	4 294 MB 9 ms	1572.-
Fujitsu M2932SA	2 170 MB 10 ms	1054.-
Fujitsu M2934SA	4 350 MB 9ms	1599.-

EIDE Controller

EIDE VLB mit FIFO VLB 2SPG FIFO	39.-
EIDE VLB mit BIOS VLB 2SPG FIFO BIOS	95.-

SCSI Controller

Adaptec 2920 PCI KITSCSI-2, PCI	271.-
Adaptec 2940 PCI KITSCSI-2, PCI	366.-
ASUS SC 200 PCI SCSI-2, PCI	149.-

CPU's

Pentium 75	199.-
Pentium 90	229.-
Pentium 100	259.-
Pentium 120	349.-
Pentium 133	469.-
Pentium 150	659.-
Pentium 166	899.-
Pentium 200	1248.-

Speichermodule

4 MB PS/2	70 ns	65.-
8 MB PS/2	70ns	128.-
16 MB PS/2	70 ns	259.-
32 MB PS/2	70 ns	539.-
4 MB EDO-RAM	60 ns	74.-
8 MB EDO-RAM	60 ns	149.-
16 MB EDO-RAM	60 ns	299.-

Grafikkarten

Diamond Stealth 64Video	2 MB DRAM	184.-
Diamond Stealth 64Video	2 MB VRAM	416.-
Diamond Stealth 64Video	4 MB VRAM	657.-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB DRAM	179.-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	399.-
ELSA WINNER 2000 AVI	4 MB VRAM	599.-
Matrox Millennium	2 MB WRAM	579.-
Matrox Millennium	4 MB WRAM	829.-
2 MB WRAM	für Matrox	317.-
4 MB WRAM	für Matrox	578.-
6 MB WRAM	für Matrox	826.-
ELSA Victory 3D	2MB EDO RAM	462.-
ELSA Victory 3D	4MB EDO RAM	602.-
weitere 3D Karten a.A.		a.A.

Soundkarten

Terratec Gold 16 SE		149.-
Terratec Maestro 16/96 SE		239.-
Terratec Maestro 16/96		290.-
Terratec Maestro 32/96 SE		379.-
Terratec Maestro 32/96	4 MB Wavetable	469.-
Mini Wavesystem	1 MB Wavetable	149.-
Wave System Pro	4MB Wavetable	294.-
SoundBlaster 16 PNP		144.-
SoundBlaster 32 PNP		216.-

CD-ROM

6-fach Speed	ab 125.-
8-fach Speed	ab 184.-
SCSI nur auf Anfrage	a.A.

Drucker-Tintenstahler

EPSON Stylus Color IIsFarbe 360DPI		559.-
EPSON Stylus Color II Farbe 720DPI		765.-
HP Deskjet 600	S/W 600DPI	458.-
HP Deskjet 660C	Farbe 300x600 DPI	667.-
HP Deskjet 850C	Farbe 600 DPI	867.-
CANNON BJC4100		578.-

Laserdrucker

HP Laserjet 5L	856.-
EPSON EPL-5200+	1479.-
EPSON EPL-5600	1726.-
EPSON EPL-9000	3850.-

Netzwerkkomponenten

NE2000 komp. Adapter BNC	43.-
NE2000 komp. Adapter Combo	68.-
NE2000 komp. Adapter PCI, Combo	119.-
SMC Elite-16 Ultra Combo	119.-
SMC EtherPower PCI 8432BT PCI	199.-
Endwiderstand RG-58	5.-

Backup-Medien

Syquest EZ 135 MB IDE, intern	334.-
Syquest EZ 135 MB SCSI, extern	433.-
IOMEGA ZIP-Drive SCSI / IDE, extern	359.-
IOMEGA Streamer T800 400 / 800 MB intern	209.-
IOMEGA Streamer T800 400 / 800 MB extern	289.-
Sychest 135 MB Medium	37.-
IOMEGA ZIP 100 MB Medium	31.-
IOMEGA Streamer-Band	45.-

MPEG Karte

Teratec Cinematrix MPEG-Decoder	545.-

CD-ROM-Brenner

Yamaha intern 2x schreiben, 4x lesen	989.-
Sony intern 4x schreiben, 4x lesen	1229.-
Sony extern 4x schreiben, 4x lesen	1759.-
Mitsumi extern bis 2GB	2099.-
CD-Rohling 74 min., 650 MB	14.-

Modems (mit BZT)

Faxmodem 14.400 intern	94.-
Faxmodem 14.400 extern	109.-
Creatix 14.400 Voice + Fax extern	149.-
ELS Microlink 28.000 TQV extern	309.-
FritzCard 16 bit ISDN-Karte passiv	166.-

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Telefon
0241 94601-0
Mailbox
0241 94601-50
Fax
0241 94601-60
BTX
KAMPS#

Geschäftszeiten:
Mo.-Fr. 10-13 Uhr
und von 14-19 Uhr

Adresse:
52070 Aachen
Wilhelmstaße 77

Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert.

Medienagentur Fichtner & Meyer, München

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird."
PowerPlay 5/96

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte."
PC Games 7/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt."
PC Action 6/96

„Schön und düster."
PC Player 6/96

- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO™

„die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels,
das allein schon technisch alles bisher Dagewesene
in den Dungeon stellt"

Petra Maueröder, PC Games 8/96

ERHÄLTLICH AB OKTOBER:

PACKENDE ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Alle Rechte vorbehalten.
©1996 Blizzard Entertainment.

IN ECHTZEIT BERECHNET DIE 3D-ENGINE NEBEN DEN FLÜG- UND PLANETENOBJEKTEN AUCH DIE BLENDENFLECKE DER SONNENSTRAHLEN (RECHTS).

BIS ZU 50 VERSCHIEDENE OBJEKTE KANN DIE 3D-ENGINE OHNE GESCHWINDIGKEITSVERLUST GLEICHZEITIG DARSTELLEN.

Im November 1993 hielten viele Wing Commander-Piloten Privateer erwartungsvoll in den Händen. Endlich wollte man den Kilrathis wieder eines über den Pelz brennen. Doch die Katzen-Rasse spielte in der Verbindung von Weltraumaction à la Wing Commander mit einem Handelssystem nach Elite-Motiven nur eine untergeordnete Rolle. Auch technisch war Privateer nach WC II nicht der ganz große Fortschritt. Immer noch basierte die 3D-Engine auf der WC-Technologie. Immerhin arbeitete Origin damals zum ersten Mal mit gerenderten Elementen. Die in 3D-Grafikprogrammen entstandenen Raumschiffe, Planeten und Raumstationen sahen deutlich

Privateer 2: The Darkening

AUFERSTEHUNG

Mit seinen Weltraum-Epen hat Origin Computerspiel-Geschichte geschrieben. Nachdem der Wing Commander-Reihe innerhalb eines Jahres zwei Fortsetzungen beschert wurden, sollten sich alle Space-Cowboys nun auf den zweiten Teil der parallelen Freibeuter-Story vorbereiten. Privateer 2: The Darkening hat das Zeug, zum besten Origin-Spiel in diesem Genre zu werden.

DAS STAR-AUFGEBOT

AUCH IN DEN LONDONER PINEWOOD-STUDIOS HIELT ERIN ROBERTS (GANZ RECHTS) WÄHREND DER DREHARBEITEN AM PRIVATEER 2-SET ALLE FÄDEN IN DER HAND.

Im Herbst 1995 versammelte Electronic Arts eine wahres Star-Aufgebot an Schauspielern in den Londoner Pinewood-Studios. In über 6 Wochen wurde das Videomaterial gedreht, das im Spiel die Story erzählt und in der geschnittenen und vertonten Fassung mit mehr als drei Stunden wohl kaum mehr als „Cut-Scene" bezeichnet werden kann. Erin Roberts selbst bemühte sich um die Besetzungsliste, die mit amerikanischen, englischen und deutschen Star-Schauspielern zu glänzen weiß.

Christopher Walken
Der kantige US-Amerikaner übernimmt die Rolle einer zwielichtigen Schlüsselfigur im Spiel. Bekannt wurde Walken durch den Jenseits-Schocker Brainstorm, The King of New York, Batman Returns oder Pulp Fiction.

Jürgen Prochnow
Der deutsche Beitrag zu Privateer 2: The Darkening pflegt seine Hollywood-Karriere seit Wolfgang Petersens Antikriegsfilm Das Boot. Danach brillierte Prochnow in Das Siebte Zeichen, Robin Hood und Body of Evidence.

John Hurt
Der englische Charakter-Darsteller ist einer derjenigen Schauspieler, die nie im ganz großen Rampenlicht standen, dessen Gesicht man aber nie vergißt. Hurt ist als Bar-Mann in Privateer 2: The Darkening eine stete Quelle für neue Informationen. Seine größten Filmerfolge waren Alien, Der Elefanten-Mensch, 1984 und Dead Man.

besser aus, waren aber noch nicht echtzeitberechnet, sondern wurden als Bitmaps eingebaut. Auch der diffuse Plot um eine geheimnisvolle Sekte konnte den Spieler nicht derart in seinen Bann ziehen wie die Soldaten-Abenteuer eines Christopher Blair. Das Leben als freiberuflicher Söldner und Händler war im Grunde einfach zu langweilig. Infolgedessen war Privateer kein ähnlich großer Erfolg wie Wing Commander beschieden. Dies war sicher mit ein Grund dafür, daß man sich mit einem zweiten Teil drei Jahre Zeit gelassen hat.

Ein neuer Anfang

Mit Privateer 2: The Darkening soll alles ganz anders werden. So hat man schon im Vorfeld die richtigen Voraussetzungen dafür geschaffen, sich vom schweren Wing Commander-Erbe zu befreien. Einerseits wurde ein neues Programmier-Team ins Leben gerufen, dem man eigens für dieses Projekt Büros in Manchester einrichtete. Auf technischer Seite wollte man nicht auf alte Systeme zurückgreifen, sondern sowohl mit eigener 3D-Engine als auch neuem Videoplayer den nächsten Standard setzen. Bemerkenswert dabei ist auch, daß Privateer 2: The Darkening Origins erstes europäisches Spiel ist und daß die Amerikaner einen Großteil der Verantwortung an Electronic Arts und vor allem Erin Roberts übergeben haben. Der jüngere Bruder des Wing Commander-Erfinders Chris Roberts ist der Leitende Produzent von Privateer 2: The Darkening. Was er und sein Team in den vergangenen zwei Jahren auf die Beine gestellt haben, hat wahrlich überrascht. Privateer 2: The Darkening bringt alle Voraussetzungen mit, um Wing Commander IV, Chris Roberts' 10 Millionen Dollar-Spektakel, in den Schatten zu stellen. Die Story, die Film-Umsetzung in dreistündigen Videos, die 3D-Engine und der Videoplayer sowie der Ansatz in Sachen Gameplay geben dem Spiel eine völlig eigenständige Qualität. Dabei stand für das gesamte Projekt gerade einmal die Hälfte der WC IV-Budgets zur Verfügung. 3.500.000 Dollar verschlangen die Filmaufnahmen in den Londoner Profi-Studios Pinewood, 1.500.000 Dollar blieben für Design, Programmierung und Realisierung.

Erin „Privateer" Roberts

Erin Roberts sah in Privateer 2: The Darkening seine ultimative Herausforderung in Sachen Computerspiel-Design. Zum einen konnte er alle Erfahrung, die er in der langjährigen Zusammenarbeit

ÜBER DAS IMMER VERFÜGBARE COMPUTER PAD KANN MAN JEDERZEIT INFORMATIONEN UND DATEN ÜBER ALLE IM SPIEL VORKOMMENDEN PERSONEN, PLANETEN UND FIRMEN ABRUFEN.

DIE NAVIGATIONSKARTE IST DREIDIMENSIONAL, D.H. MAN KANN SIE DREHEN UND UM JEDE ACHSE ROTIEREN LASSEN SOWIE EIN- UND AUSZOOMEN.

GENERATIONSWECHSEL

Schon vor drei Jahren führte Privateer Origins Weltraum-Spiele in eine neue technische Generation. Damals waren Standard VGA-Grafik und ein Satz HD-Disketten noch völlig ausreichend, um jeden Spieler in Verzücken zu versetzen. Der erste Teil des Weltraum-, Action- und Handelsspiels läutete jedoch in vielerlei Hinsicht einen Generationswechsel der Computerspiele ein. Unter anderem schlug es die Brücke von den per Hand gezeichneten Spielgrafiken der frühen Tage zu den heute üblichen gerenderten und superrealistischen HiRes-Bildern. Unser Vergleich ähnlicher Spielgrafiken der beiden Privateer-Spiele macht dies besonders deutlich.

Privateer 1993 | Privateer 2: The Darkening 1996

Das Alter Ego des Spielers: Links der handgezeichnete Weltraum-Trucker, der sich als Händler oder Söldner verdingen konnte; rechts der moderne Wanderer zwischen den Welten.

An diesen Bildern einer Planetenoberfläche lassen sich die gemeinsamen Wurzeln der Privateer-Spiele gut erkennen, auch wenn sie technisch Lichtjahre auseinanderliegen.

Im Missionscomputer des ersten Teils wurde man mit zufällig generierten Aufträgen versorgt. Im zweiten Teil führt die Spielfigur immer ein Computer Pad mit sich.

1993 war die Sicht nach vorne in der noch auf WCII basierenden Grafik-Engine bei manchen Schiffen recht versperrt. Rechts sieht man die Full-Screen-Sicht der neuen SVGA-3D-Engine.

Während man sich 1993 zu transportierende Güter noch in einer Lagerhalle abholen mußte, wird in Privateer 2 alles über das Menü des stets verfügbaren Computer-Pads geordert.

mit seinem Bruder gesammelt hatte, einsetzen, zum anderen wollte Erin seinen amerikanischen Origin-Kollegen zeigen, daß auch Europäer tolle Weltraumaction kreieren können. So lagen alle Fäden während der Entwicklung des Spiels in seiner Hand. Sogar die Schauspieler-Besetzungsliste für die Filmaufnahmen entstand nach Erins Wunschvorstellungen: „Chris Walkens Arbeit hat mir schon immer gefallen, und ich dachte, er wäre perfekt für die Rolle David Hassans." Mit dem Deutschen Jürgen Prochnow und dem Engländer John Hurt komplettierte Erin seine Vorstellung eines paneuropäischen Drehs. Die Wahl der Pinewood Studios zeigt Erins professionellen Anspruch. Als man im November 1995 dort für sechs Wochen einzog, wurden gleich nebenan einige der Special Effect-Szenen zu Tom Cruise' HighTech-Thriller Impossible Mission gedreht.

Was die hundertköpfige Film-Crew für Privateer 2 dort in Szene setzte, kann sich sehen lassen. Atmosphäre der Ausstattung, Kulissen und Kostüme wirken sehr eigenständig und lebendig. Die düstere SciFi-Stimmung, die zum Teil mit fast schon psychedelischen Bildern erreicht wird, gleicht einer Mischung aus Bladerunner und dem abgefahrenen Buck Rogers-Film der 70er Jahre. In jedem Fall wirken die digitalisierten Filmsequenzen keinesfalls so nüchtern, kalt oder künstlich wie oft in Computerspielen.

Grafische Höchstleistung

Dazu trägt auch der neuentwickelte Videoplayer bei, der die Videobilder ohne wahrnehmbaren Verlust oder gar mit den üblichen Verwischungen bei schnellen Schwenks auf den PC-Monitor bringt. Zudem wurden die drei Stunden Film und gerenderte Animationen dank einer neuen Kompressionstechnologie auf nur vier CDs untergebracht.

Herzstück von Privateer 2: The Darkening ist jedoch die 3D-Engine, die während der Weltraumschlachten zum Einsatz kommt. Was sie zu leisten imstande ist, dürfte Wing Commander IV in die zweite Reihe verweisen. Sie wurde in Zusammenarbeit mit Intel-Fachleuten für Pentium-Prozessoren optimiert. Fantastische Bilder zeigten sich, als Dutzende von kleinen Jägern riesige Schlachtschiffe umkreisten und die Einzelbildrate sich nicht verringerte. Selbst auf einem Pentium 90 erschienen die Szenen in der SVGA-Auflösung von 640 x 480 erstaunlich flüssig. „In einem unserer Engine-Tests hatten wir sogar über 100 Raumschiffe auf dem Schirm, und es funktionierte", so Erin während der Präsentation.

Gameplay im Blickpunkt

Der Spielablauf ist am besten als eine Mischung aus Wing Commander IV und dem ersten Privateer-Teil zu umschreiben. Durch die große Anzahl an Missionen ist man als Spieler keineswegs derart eng an Handlungsstrang und Hauptplot

RIESIGE RAUMSTATIONEN SIND EBENSO ZIEL WIE UNZÄHLIGE KLEINE JÄGER: HIER SEHEN SIE EIN HARDWAREDEPOT.

PRIVATEER 2 - DAS SZENARIO

Die drei Sternensysteme Irrulan, Issac und Hom haben über 2.000 Jahre lang friedlich nebeneinander exisitiert, jedes mit unterschiedlichen Lebensformen, Technologien und religösen Kulturen. Interstellare Fortbewegung und Kommunikation war für die Bewohner des Tri-Systems zum Alltag geworden und hatte allen lukrativen Güterhandel, aber auch weitaus gewinnbringendere Schmugglerei und Piraterie gebracht. Um den Anschein von Recht und Ordnung zu wahren, führt die CIS, eine heimlichtuerische und angeblich korrupte Polizeiorganisation, einen Krieg mit der ebenso myteriösen KINDRED, einer riesigen kriminellen Organisation, deren Einfluß sich über alle drei Sternensysteme erstreckt. Kein Gebiet war KINDRED heilig, kein legales oder illegales Geschäft war vor ihnen sicher und Einschüchterung, Bestechung und Mord waren an der Tagesordnung. Herkunft und Identität des Führers der KINDRED waren noch immer unbekannt. Aber Gerüchte aus der Unterwelt und Berichte von gefaßten Kriminellen ließen erahnen, daß seine Zurechnungsfähigkeit durch den langjährigen Gebrauch lebensverlängernder Drogen gelitten hatte. Sein Imperium drohte in brutale Splittergruppen zu zerfallen, was verheerende Auswirkungen auf das gesamte Tri-System haben würde.

In diesem Szenario übernimmt man als Spieler die Rolle des Freibeuters Lev Arris. Zu Beginn des Spiels erwacht Arris aus einem 10 Jahre währenden Kälteschlaf. Angeblich litt er an einer Krankheit, für die es damals noch keine Heilungsmöglichkeiten gab. Sein Kältesarg war aus dem Wrack eines Frachters geborgen worden, der auf mysteriöse Weise von einem unbekannten Raumschiff angegriffen wurde. Lev hat sein Gedächtnis verloren und ist nun dabei, seine wahre Identität wiederzufinden. Auf seinem Weg begegnen ihm gefährliche und geheimnisvolle Lebewesen, manche davon wollen ihn töten. An seiner Seite durchlebt man als Spieler eine Achterbahnfahrt mit Bestechung, Korruption, Betrug und Gewalt.

gebunden wie in der Rolle des Colonel Blair. Andererseits verfügt man auch nicht mehr über die Freiheiten wie in Privateer, als ein Missionscomputer noch unzählige Aufträge generieren konnte. Privateer 2: The Darkening verfügt über 150 Missionen, wobei 50 auf den Hauptplot fallen und 100 Missionen Nebenschauplätze verfolgen. Jede wurde feinsäuberlichst ausgetüftelt und individuell zusammengeschnitten, ein klarer Vorteil gegenüber aus Einzelelementen zufällig generierten Aufträgen. Im neuen Privateer-Spiel werden auch keine trägen Transportraumschiffe mehr geflogen. Über 60 komplett neue Raumfahrzeuge hat das Team entworfen, von denen 18 (!) selbst gesteuert werden können, allesamt pfeilschnelle Kampfschiffe. Im Weltraum gibt es dann alle anderen Objekte wie Raumstationen, Satelliten, Frachtdepots, Raumlabore, Geschützstellungen, Asteroiden- oder Minenfelder zu sehen. Auch die Zusammenhänge des Warenwirtschaftssystems und die Einbindung des Spielers in die ökonomischen Transaktionen hat man einer gründlichen Überarbeitung unterworfen. Schon nachdem Privateer 1 vollendet war, wußte Erin Roberts, was er das nächste Mal anders machen würde: „Im ersten Teil konntest Du Dein Schiff einfach beladen, mit permanentem Afterburner einfach zum Ziel donnern und dabei jeglicher Konfrontation aus dem Weg gehen. Das wollte ich ändern. Jetzt kann man Transport-Raumschiffe verschiedener Größe und Bewaffnung mieten. Kleine Transporter sind zwar schnell, haben aber nur wenig Ladekapzität und nur geringe oder gar keine Verteidigungsmöglichkeiten. Große Transporter sind langsamer, können dafür aber mehr Güter transportieren und verfügen über Geschütztürme. Wenn es jetzt heiß hergeht, überlegst Du Dir zweimal, ob Du verduftest und dabei Deine ganze Ladung verlierst. Andererseits haben wir die Geldmenge, die man als Spieler durch den Güterhandel erwirtschaften kann, erhöht, so daß höheres Risiko auch höher belohnt wird." Die gewichtigere Bedeutung des Handels-Parts wird durch ein zusätzliches Element unterstrichen. Neben der Anmietung von unterschiedlichen Raumtransportern können auch Söldner als Wingman angeheuert werden, die solche Transporte auf dem langen Weg zusätzlich schützen helfen.

Die nächste Generation

Was unter dem Strich von unserem Besuch bleibt, ist in erster Linie der Eindruck eines hochmotivierten und eingespielten Programmier-Teams. Mit Privateer 2: The Darkening scheint EA Manchester unter der Leitung von Erin Roberts das Genre der Weltraumspiele technisch in die nächste Generation geführt zu haben. Spielerisch hat man bisherige Konzepte genau analysiert und das Gameplay daraufhin punktuell verändert. Ein letztendliches Urteil werden wir aber erst im September fällen können, wenn das Spiel als Testversion vorliegt. Derzeit balanciert man in Manchester noch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Missionen aus, bevor schließlich die Master-CD-ROMs in das Presswerk gehen können.

Christian Müller

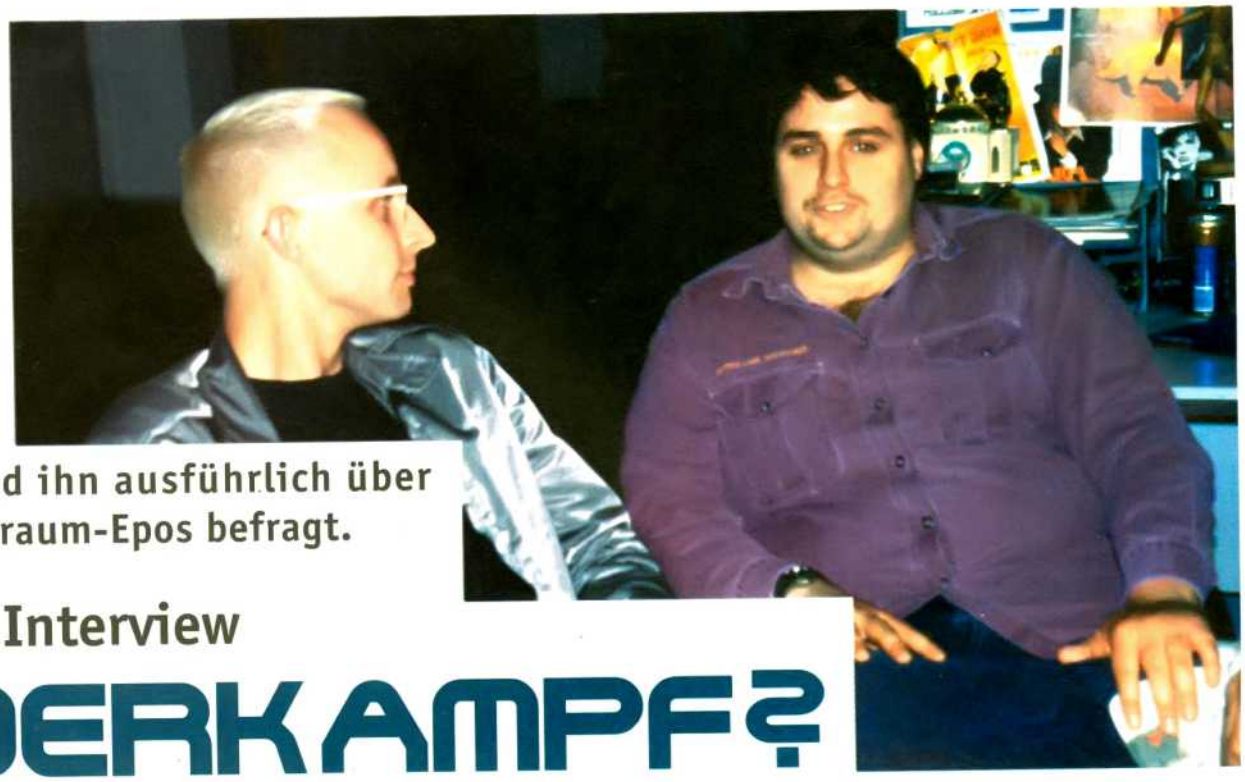
EA MANCHESTER

Speziell für dieses Projekt hat Electronic Arts ein Entwicklungsbüro in Chesire bei Manchester eröffnet. Nicht nur das, auch das gesamte 25-köpfige Privateer 2-Team wurde neu aus der Taufe gehoben, um am neuen Origin-Spiel zu basteln. Programmierer, Grafiker und Game-Designer stammen entweder aus dem Origin-Headquarter in Austin oder aus englischen EA-Studios, oder sie wurden für dieses Projekt neu angeworben. Bei unserem Besuch in Manchester hatten wir jedenfalls den Eindruck, daß es die Jungs genießen, in der Abgeschiedenheit des englischen Nordens an einem Software-Juwel zu arbeiten. Wie man uns versicherte, wird EA Manchester auch weiterhin bestehen. Nächste Spiel-Projekte sind schon in Planung, darunter der gerade in Deutschland herbeigesehnte zweite Teil des Strike Commander.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Electronic Arts/Origin	Erscheint:	Oktober

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☒ Wirtschaft ■

Bei einem Besuch im EA-Entwicklungs-Studio in Manchester hat PC Action Redakteur Christian Müller den Entwicklungsleiter und geistigen Vater von Privateer 2: The Darkening Erin Roberts getroffen und ihn ausführlich über Origins neuestes Weltraum-Epos befragt.



Erin Roberts im Interview

BRUDERKAMPF?

PCA: „Hallo Erin, bevor wir zu Privateer 2: The Darkening kommen, erzähle uns doch bitte, was Du bisher gemacht hast. Was hat Dich in die Spiele-Industrie gebracht und bei welchen anderen Spiel-Entwicklungen hast Du bisher mitgewirkt?"

Erin: „Das erste Mal, als ich mit der Spiele-Industrie in Berührung kam, war ich 13 Jahre alt und half meinem Bruder Chris bei den Spielen, die er programmierte, als wir noch in England lebten. Als ich 16 Jahre alt war, zog meine Familie in die USA, nach Austin in Texas. Während ich beschloß, in England zu bleiben, um auf die Uni zu gehen, begann Chris, freiberuflich für Origin Systems zu arbeiten. In jeden Ferien ging ich dort hin, um mit Chris an seinen Spielen zu arbeiten. Darunter waren Times of Lore und natürlich Wing Commander.

„Du mußt dreimal härter als alle anderen arbeiten, um dieselbe Anerkennung zu bekommen, denn jeder schreibt Deinen Erfolg Deinem Bruder zu.
Erin Roberts

Während meines Abschlußsemesters bekam ich ein Vollzeit-Angebot von Origin, sobald ich die Uni abgeschlossen hätte, was ich natürlich sofort annahm. Bald arbeitete ich als Produktions-Asisstent an Wing Commander 2 und Strike Commander. Im Anschluß wurde ich sofort Produzent von Privateer und arbeitete nach dessen Fertigstellung zusammen mit Richard Garriott an der Ultima Reihe, bevor ich wieder nach England zurückkehrte, um mit Privateer 2: The Darkening zu beginnen."

PCA: „Hatte der große Erfolg Deines Bruders eigentlich irgendwelche Auswirkungen auf Deine Arbeit? Ist es nicht schwierig, im gleichen Beruf zu arbeiten, wenn die Leute immer sagen: `...aah, das ist der Bruder von...', oder war das eher eine Herausforderung für Dich?"

Erin: „Es ist für mich immer ein großes Problem gewesen, mit einem so erfolgreichen Bruder zusammenzuarbeiten. Du mußt dreimal härter als alle anderen arbeiten, um dieselbe Anerkennung zu bekommen, denn jeder schreibt Deinen Erfolg Deinem Bruder zu. Auf der anderen Seite hatte ich aber auch große Vorteile davon, daß ich mit Chris zusammenarbeitete. Er ist wahrscheinlich der beste Mentor, den man als Neuling haben kann. Alle meine Fähigkeiten habe ich aus der Zusammenarbeit mit ihm entwickelt, einen Großteil meiner Erfahrung habe ich dadurch, daß ich ihm bei der Arbeit zusehen konnte. All das hat es mir aber auch erlaubt, selbstständig zu werden und mit ihm in diesem Genre zu wetteifern."

PCA: „Kommen wir jetzt zu Privateer 2: The Darkening. Basiert denn die Story irgendwie auf dem ersten Teil. Werden wir einige bekannte Charaktere wiedersehen oder gibt es vielleicht sogar eine Verbindung zum Wing Commander Universum?"

Erin: „Die Story zu Privateer 2: The Darkening ist völlig neu. Sie spielt in einem Teil des Universums, das bisher von den Ereignissen in Wing Commander unberührt geblieben ist. Was wir uns ausgedacht haben, ist die nächste Generation des Privateer-Spiels, das sowohl mit allen Eigenschaften ausgestattet ist, die ein Privateer-Fan erwartet, als auch Innovationen bietet. Das haben wir mit einer frischen und interessanten Geschichte verknüpft, die sich in einem Teil des Universums abspielt, der den Namen Tri-System-Konföderation trägt. Im Verlaufe des Spiels aber wird man einige Verbindungen zu Wing Commander feststellen können."

PCA: „Welche Grundidee hat Euch zu Privateer 2: The Darkening geführt? Worin besteht der Hauptunterschied in Sachen Gameplay und Spielatmosphäre zum Vorgänger?"

Erin: „Für Privateer 2: The Darkening haben wir Gameplay und Technologie komplett überarbeitet. Wir haben insgesamt über

BRAND FACTORY

SEGA

Sie ziehen Dich unweigerlich
in Ihren Bann.
Du kannst Ihnen nicht entkommen.
Nur Dein Kopf hat die Macht,
sie zu kontrollieren.

Das große
Fressen
hat begonnen.

BAKU BAKU

SEGA PC

SEGA SATURN

SEGA GAME GEAR

JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Das packende Knobelspiel Baku Baku ist jetzt im Handel erhältlich. Durch gerenderte Bilder und knallbunte Hintergründe ist es SEGA gelungen, sich aus der Masse der zahlreichen Puzzle-Spiele herauszuheben. Die Spielhallenumsetzung fesselt jeden an den Screen. In 7 abwechslungsreichen Levels müssen Tierchen und Futtersteine geschickt miteinander kombiniert werden. Erst dann fressen sich die Tierchen durch alle Symbole und lösen oftmals die erhofften Kettenreaktionen aus. Je mehr die Tiere futtern können, desto schwieriger wird es für Deinen Gegner oder den Rechner. Daß Baku Baku in jedem die Spielleidenschaft weckt, bestätigt auch das SEGA Magazin: *„Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Freundschaft, Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangels auf die Probe stellen wollt."* Und die Wertung: 88%!

Baku Baku: Für PC CD-ROM, SEGA SATURN und Game Gear.

„Momentan denke ich darüber nach, Strike Commander 2 oder ein Strategie-Spiel zu entwickeln."
Erin Roberts

150 Missionen eingebaut, die allesamt wesentlich komplexer sind als im Original oder in Spielen wie X-Wing. Auch hat jede Aktion während einer Mission ihre Konsequenz. Hat man sich für einen Auftrag entschieden und scheitert an ihm, sollte man die Konsequenzen akzeptieren. Die Spielatmosphäre ist recht dunkel und geheimnisvoll. Als Spieler beschreitet man den guten Weg in einem Universum, das durch Tod und Korruption gekennzeichnet ist."

PCA: „Wie war eigentlich die Arbeit am Film-Set und warum habt Ihr Euch so berühmte Schauspieler für die Videosequenzen ausgesucht? Hatten sie Probleme damit, 'nur' in einem Computerspiel mitzuwirken?"
Erin: „Die Filmaufnahmen in den Pinewood Studios waren toll. Das Team war sehr professionell und wir konnten 4 Stunden Film in sechseinhalb Wochen abdrehen. Über 100 Leute waren an den Filmaufnahmen auf vier verschiedenen Bühnen beteiligt. Alles wurde in echten Kulissen gedreht, auf Blue-Screen-Technik haben wir verzichtet. Was die Wahl der Schauspieler anbelangt, habe ich mich um die bemüht, die mir gefallen. Ich wollte eine europäisch-amerikanische Besetzungsliste. So haben wir Christopher Walken, Jürgen Prochnow und John Hurt engagieren können. Sie alle waren sehr interessiert, haben uns eine Menge Fragen gestellt und waren neugierig darauf, was wir mit dem Filmmaterial anstellen würden. Nein, keiner hatte irgendein Problem damit, an einem Computerspiel mitzuarbeiten. Im Gegenteil, sie fanden es aufregend, an etwas 'Neuem' mitzuwirken."

PCA: „Ist Eure 3D-Engine eine Weiterentwicklung eines bestehenden Origin-Systems? In welcher Hinsicht wurde sie verbessert?"
Erin: „Die Engine ist absolut neu und hat nichts mit irgendeiner bei Origin existierenden Technologie zu tun. Wir haben ein kommerzielles Produkt namens BRender verwendet und es für unsere Zwecke verändert. Sie ist sehr schnell und verwendet nur SVGA-Auflösung. Außerdem ist es perfekt auf Pentium-Systeme zugeschnitten. Trotz dieser Geschwindigkeit können wir sowohl eine Menge Lichteffekte wie lens flare, light source shading und spot lighting effects verwenden als auch Raumkämpfe mit über 50 Schiffen gleichzeitig inszenieren. Unsere Engine wird die nächste Generation einläuten und auch einen Standard für andere Weltraumspiele setzen."

PCA: „Wie steht es mit dem Videoplayer? Welche Vorteile hat er gegenüber dem, der in Wing Commander IV verwendet wurde?"
Erin: „Auch der Videoplayer ist komplett neu. Er basiert auf einer Technologie, die erstmals in unserem kanadischen Büro entwickelt wurde. Er ist leistungsfähiger als alles andere, was bisher verwendet wurde. Wir haben eine Menge Kameraschwenks und Actionszenen, die trotz hoher Kompression ohne Ruckeln oder Verwischen abgespielt werden."

PCA: „Gibt es denn schon Pläne über Privateer 2: The Darkening hinaus?"
Erin: „Im Moment wollen wir das hier nur zu Ende bringen und dann einen langen Urlaub nehmen. Danach werden wir unsere Möglichkeiten abstecken und ein nächstes Projekt in Angriff nehmen. Momentan denke ich darüber nach, Strike Commander 2 oder ein Strategie-Spiel zu entwickeln."

PCA: „Interessant, was sind eigentlich deine Lieblingsspiele, Erin?"
Erin: „Elite, Command & Conquer, Strike Commander und die meisten Strategie-Spiele."

PCA: „Danke für dieses Gespräch und viel Glück für die Zukunft, Erin!"

„Im Verlaufe des Spiels wird man einige Verbindungen zu Wing Commander feststellen können."
Erin Roberts

MEHR ÜBER NEUE SPIELE FINDEN SIE IN DER VORSCHAU

Toonstruck 152
Virgins neues Spiele-Label Burst setzt auf moderne Videotechnologie, klassisches Adventure-Gameplay und jede Menge Humor.

Scorched Planet 156

3D Action im Transformer-Panzer.

Schleichfahrt 158

Blue Byte wechselt das Genre. Mit 3D-Engine und Handels-System will Schleichfahrt zum deutschen Unterwasser-Privateer werden.

Der Golden Gate Killer 162

In den Straßen von San Francisco - Spurensuche am PC

Compro Games 164
Gametek heuert ein neues israelisches Programmier-Team an.

Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.

Ab Oktober
für PC CD-ROM

Top-Highlights:

- Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir" der 40er Jahre
- 30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
- Zahlreiche, nicht lineare Spiellösungen
- Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
- Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
- Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

PHILIPS

BEAM SOFTWARE

© Copyright Beam International Pty. Limited and Philips Interactive Media International Limited 1996.

EINE REVOLUTION IM SPIELEGENRE: SELTEN ZUVOR WAR DIE REAKTION DER FACHPRESSE ÄHNLICH EUPHORISCH UND DERART EINSTIMMIG WIE BEI ZORK NEMESIS:

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTELLEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINNLADE MIT TESA-STREIFEN BEFESTIGT WERDEN SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. ... ZORK NEMESIS ... SETZT MAßSTÄBE FÜR DAS GENRE. ... EINE DER BESTEN 3D-SPIELEWELTEN, DIE JE GESCHAFFEN WURDE."
BORIS SCHNEIDER, FÜNF VON FÜNF STERNEN, PC PLAYER 5/96

„ZORK NEMESIS: DAS NONPLUSULTRA" PC SPIEL 6/96

„ZORK NEMESIS KANN DURCH SEINE MYSTISCHE HANDLUNG, DIE VIELEN PUZZLES UND AUSGEKLÜGELTEN TECHNOLOGIEN ÜBERZEUGEN." PC GAMES 6/96

„KAUM ZUVOR HAT ES EIN SPIEL GEGEBEN, DAS ATMOSPHÄRISCH SO DICHT WAR." ENTERTAINMENT MARKT 8/96, FÜNF VON FÜNF STERNEN

„ZORK NEMESIS GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN BESTEN GRAFIK-ADVENTURES, DIE AUGENBLICKLICH DEN SPIELEMARKT EROBERN." CD-ROM MAGAZIN 6/96

RK
ESIS

T IN DEUTSCH!

RBOTENE
ND

„Hervorragender Titel, den Sie nicht verpassen sollten". MCV 5/96

„Über fünfzig Minuten ausgezeichnetes Videomaterial und ein von Rätseln durchtränktes Land werden Sie mit Sicherheit Stunden um Stunden am Schirm fesseln." CD Direkt 6/96

ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Auf dieser Seite stellen wir Ihnen das Redaktionsteam der PC Action vor. Der Stammredaktion stehen spielerfahrene freie Redakteure zur Seite, die sich vornehmlich um die Erstellung unserer umfangreichen Tips & Tricks kümmern. Wenn Sie wissen wollen, mit wem Sie es zu tun haben, sollten Sie diese Seite genauer unter die Lupe nehmen.

Christian „Borussia" Bigge

Favoriten:
- NHL Hockey 94-96 - Check, Paß, Schuß, Tor! Einmalig!
- NBA Live 96 - I love this game!
- F1 Grandprix - Auf Wiedersehen, Damon!
- Pole Position - F1 Manager, Grand Prix Manager, siehe oben!
- BMH, Hattrick - Teamchef, Champions League, wir kommen!
- Indy 4 - das beste Adventure aller Zeiten?
- C&C Multiplayer - gib ihm Saures, Bruder!

Christian „Zeitgeist" Müller

Favoriten:
- Descent 2 - das totale Raumempfinden.
- Wing Commander I-IV - einfach gute Unterhaltung.
- Bleifuß - Geschwindigkeit ist eine Droge.
- Virtua Fighter PC - das beste Kampfsportspiel.
- Das Rätsel des Master Lu - spannende Puzzle-Story.
- C&C Multiplayer - Urinstinkte werden wach.
- Quake Deathmatch - nur für Frag-Freaks.
- Z - weil Strategie auch Action sein kann.

Alexander „der Nette" Geltenpoth

Favoriten:
- Empire - Schiffe versenken für Fortgeschrittene.
- Civilization - die absolute Simulation.
- Wizardry - eintauchen in eine andere Welt.
- Ultima - vom ersten bis zum letzten Teil ein Genuß.
- Fantasy General - strategische Herausforderung.
- C&C Multiplayer - „feige" NOD-Taktik siegreich.
- Z - endlich: Echtzeit-KI!

Andrea von der Ohe
Zork Nemesis, The Dig, Normality - über 110 Stunden Spielzeit!

Peter Gunn
F1 GP2, NHL 96 - über 120 Stunden Spielzeit!

Thorsten Seiffert
WC 4, ATF - über 100 Stunden Spielzeit!

Stefan Weiß
Command & Conquer - über 90 Stunden Spielzeit!

Thomas Gerhardt
Cybermage, Terra Nova - über 80 Stunden Spielzeit!

Uwe Schmidt
Rebel Assault 2, Top Gun - über 70 Stunden Spielzeit!

André Geller
Ascendancy, This Means War - über 75 Stunden Spielzeit!

Uwe Symanek
Warcraft 2 + Missions, Fantasy General, DSA 2 - über 270 Stunden Spielzeit!

Thilo Bayer
Civilization 2 - über 80 Stunden Spielzeit!

VERSTÄRKUNG

Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg ..... Strategie und Sport
Raymond Kook, Appen ..... Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims
Thomas Lorenz, Fernwald ..... Adventures
Christian Lück, Wuppertal ..... 3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport
Klaus Vill, Augsburg ..... Action, Strategie, Adventures
Martin Wittek, Harthausen ..... Strategie, WiSims

Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtkenntnisse sowie Entscheidungsfreude im Sinne der Krone Bedingung.

Top-Rendersequenzen, Videos und Sprache machen aus dieser komplett deutschen Simulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt.

Das sagt die Presse:

PC Action: „An dieser Wirtschaftssimulation können sich andere ... ein Beispiel nehmen" **84%**

PC Power: „ ... gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handelssimulationen auf dem deutschen Markt gibt." **89%**

Power Play: „Ein Programm, an dem für Freunde des Genres momentan kein Weg vorbeiführt."

PC Joker: „ ... so, wie es sein soll: ... ein Gameplay, das auch Landratten das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt." **83%**

Spielbare CD-ROM-DEMO anfordern gegen DM 5.– Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

Elisabeth I.

MS-DOS CD-ROM

ASCON

Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05 523/5 65 10, Fax. 05 523/6 47 94

DAS TESTURTEIL

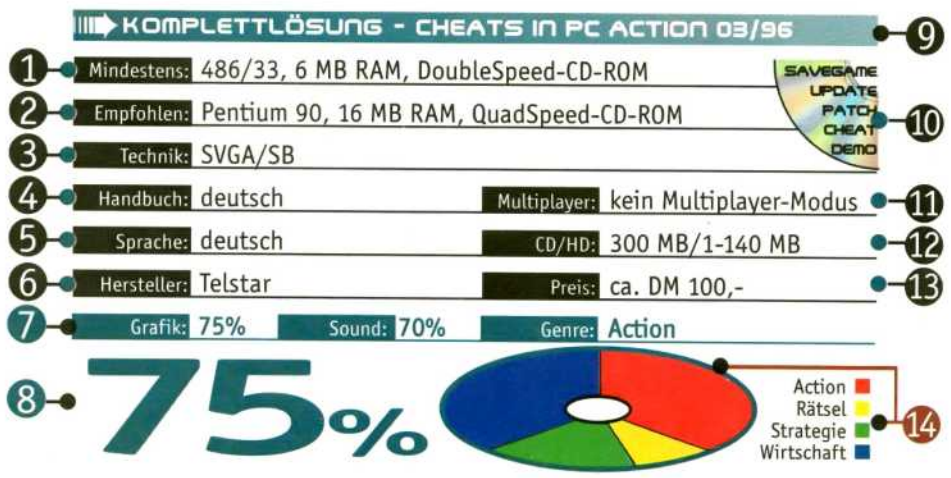
Die Bewertung

Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.

Die Goldene CD-ROM

Besonders bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist an keine Prozentwertgrenze gebunden, sondern wird in einhelliger Meinung von der Redaktion verteilt. Spiele, die dieses Aushängeschild tragen, zeichnen sich durch derzeit unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Spiele mit der Goldenen PC Action CD-ROM können Sie sich bedenkenlos zulegen.



1. Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.
2. Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.
3. Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bild- und Tonausgabe.
4. Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonderheiten in der Ausstattung.
5. Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.
6. Der Hersteller des getesteten Spiels.
7. Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.
8. Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.
9. Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.
10. Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.
11. Integrierte Mehrspieler-Optionen.
12. Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).
13. Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.
14. Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

PC-Games

	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	**74,99**
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	**79,99**
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss	59,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	**89,99**
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	**79,99**
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games

	CD
Fire Fight	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Hanse *	39,99
Hardline *	**69,99**
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Karma (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	79,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	**89,95**
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quake *	79,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	**39,99**
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Strike Base (dt.)	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	**39,99**
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
The Muppets Inside *	69,99

PC-Games

	CD
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	**79,99**
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Voligas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: *IndyCar 1 + Track Pack Grand Prix 1, Super Karts*	**59,99**
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	69,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	**29,99**
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	**9,99**
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	**29,99**
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	**29,99**
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	49,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	49,99
Track Attack (dt.)	49,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	**35,99**
Woodruff & Schnibble of Azim. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Monty Python: Holy Grail	**69,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
Erstes Lesen mit den Muppets	39,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	**39,99**
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2" *	**139,99**
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Descent	89,99
Fade to Black	89,99
International Track & Field	99,99
Need for Speed	89,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil *	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Space Hulk	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

HEISSE ZEITEN!

Fast geschenkt!

Die Gamebox:
Turrican 2, Lollypop, Mad TV, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Winzer, Transworld, Traders, M.U.D.S., Rings of Medusa 1 und 2, Tie Break, Super Soccer, Abandoned Places, Logo, Black Gold, Sarakon, Spy vs Spy 3, Bad Cat

plus 30 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,99**

Boxenstop!

Martini Racing
CD-ROM
25,99

Formula 1 Grand Prix 2
dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Virtua Fighter

Sega definiert mit dieser gelungenen Umsetzung neue Maßstäbe bei den Beat 'em Up-Spielen!

CD-ROM
75,99

Microprose total!

Teamchef
dt., CD-ROM
49,99

Top Gun – Fire At Will
dt., CD-ROM
49,99

Track Attack
dt., CD-ROM
49,99

Anton der Preisteufel empfielt:

"Z"
Genießen Sie mit diesem grafisch anspruchvollen Echtzeit-Strategiespiel viele umherfliegende Trümmer und erderschütternde Explosionen!
dt., CD-ROM *
69,99

Woodruff
Wir präsentieren Sierra's Goblins-Nachfolger zum absoluten Knallerpreis! Dieses geniale Comic-Adventure sollte in keiner Spiele-Sammlung fehlen!
dt., CD-ROM
39,99

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Caesar 2
dt., CD-ROM
49,99

Aces of the Deep
dt., CD-ROM
49,99

Quake
Der neueste 3D-Action-Hammer von id Software wird so manchen wieder einige Jahre seines Lebens kosten! Ein Muß für alle Action-Fans!
CD-ROM · **79,99**

Space Quest 6
dt., CD-ROM
35,99

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Seit 02.08.96 endlich auch in Bremen!

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
Fußgängerz. / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Links LS • Sport

GOLF ELITE

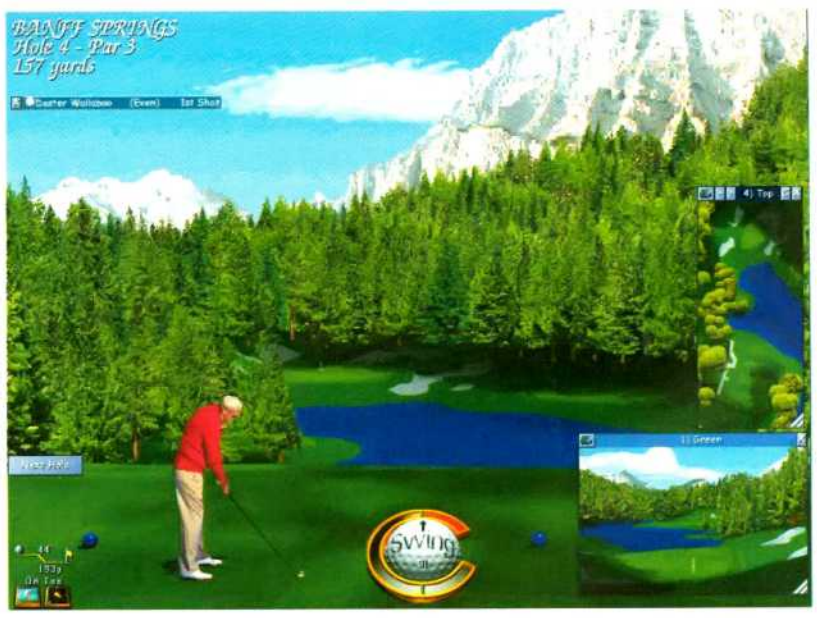
Kaum ein Spiel hat mehr zur Popularität des noblen Golf-Sports beigetragen als Links 386 Pro. Über Jahre hinweg konnte es einen Standard aufrechterhalten, dem kaum eine andere Simulation gerecht werden konnte. Die Animationen, kombiniert mit hervorragend digitalisierten Sounds und den traumhaften Szenarien, waren vor drei Jahren eine Sensation und gehören heute noch zum Besten, was Golf-Simulationen bieten können. Ist ein so erfolgreiches Konzept noch verbesserungsfähig? Links LS scheint die hohen Anforderungen erfüllen zu können.

Lange ließ Access mit einem Nachfolger des legendären Links 386 Pro auf sich warten. Die Golf-Fans wurden lediglich mit vielen neuen Kursen gefüttert und damit bei Laune gehalten. Ausschlaggebend für die lange Wartezeit von gut drei Jahren war wohl auch das Unvermögen der Konkurrenzprodukte. Diese näherten sich in puncto Grafik und Benutzerfreundlichkeit zwar immer mehr an die Qualität von Links 386 Pro an, konnten aber dem Erfolgsrezept aus photorealistischer Grafik und hervorragender Spielbarkeit niemals vollkommen das Wasser reichen. Vielmehr könnte sich damit Access selbst ein Bein gestellt haben, denn was so erfolgreich ist, kann doch selbst kaum vom eigenen Nachfolger übertroffen werden. Dennoch, an allen Features des Vorgängers wurde herumgebastelt und eine zumeist noch bessere Lösung gefunden.

ANIMATIONEN

Gemäß dem Motto: „Auch die Kleinigkeiten sind wichtig" hat man bei Links LS an den kleinen Animationen herumgebastelt und neue hinzugefügt, so daß dem Spiel noch ein zusätzlicher Pfiff verliehen wird. Bei Schlägen vom Rasen wird manchmal ein Stück des Bodens abgetragen und mit dem Ball weggeschleudert. Zurück bleibt ein schwarzer Erdfleck. Auch an der Animation im Sandbunker wurde gefeilt, wie im richtigen Spiel sehen Sie beim Schlagen den Sand aufspritzen. Die Bewegung des digitalisierten Golfers selbst wurde ebenfalls verbessert, neben der gewohnten Aushol- und Schlagbewegung bejubelt Ihr Spieler jetzt auch noch gelungene Schläge oder ärgert sich über schlechte.

DIE UMSETZUNG DER REALITÄT WIRD IMMER PERFEKTER, EIN GOLFER IST NACH DEM SCHLAG NICHT EMOTIONSLOS, ER LÄSST SEINEM UNMUT ODER SEINER FREUDE FREIEN LAUF.



DAS MICRO-TEXTUR-VERFAHREN MACHT DAS BETRACHTEN DER LANDSCHAFTEN ZU EINEM HOCHGENUSS. WIESEN, BÄUME UND AUCH BERGE WERDEN NATURGETREUER WIEDERGEGEBEN DENN JE.

SCHLAGAUSFÜHRUNG

Die Schwunggrafik aus den Links 386-Zeiten hat sich vom einfachen Symbol zu einem aufwendig gestalteten 3D-Golfball gemausert. Mit Hilfe des Schwung-Balkens werden Schlagstärke und -zeitpunkt bestimmt. Ein erster Mausklick füllt den Balken mit der notwendigen Schlagenergie auf, ein zweiter löst den Schwung aus, um dann letztendlich durch einen dritten Klick mit dem Auftreff-Zeitpunkt am Ball zu enden. Geübte Spieler werden bestätigen, daß diese Prozedur zwar aufwendig und kompliziert erscheint, jedoch nach einigen Schlägen in Fleisch und Blut übergeht. Außerdem bleibt durch diese Drei-Klick-Technik ein gewisses Maß an Realität erhalten, da bei falschen Klick-Zeitpunkten der Ball sofort nach rechts oder links abdriftet.

Neuer Grafikmaßstab

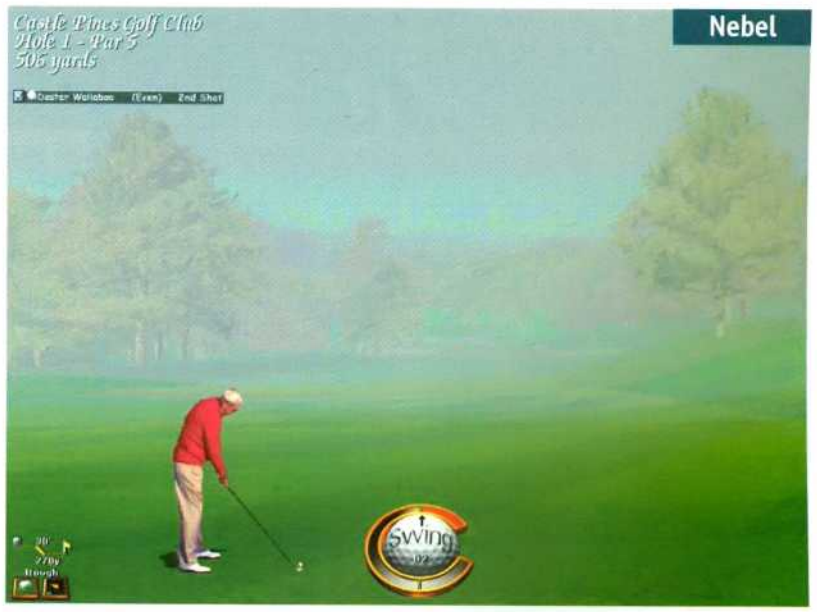
Die Grafik ist das erste heikle Element eines Spiels, insbesondere wenn es darum geht, Landschaften und in diesem Fall Golfplätze naturgetreu nachzubilden. Bereits bei Links 386 Pro waren die digitalisierten Kurse hervorragend umgesetzt worden, trotzdem ließen sich gerade hier noch einige ausschlaggebende Verbesserungspunkte finden. Zum einen haben Sie mit Links LS die Möglichkeit, viel höhere Auflösungen zu fahren (siehe Kasten Gestern und Heute), zum anderen wurden die Übergänge zwischen den einzelnen Grafikobjekten viel weicher gestaltet. Ein neues Verfahren ermöglicht es, Bäume noch realistischer darzustellen und die Landschaft durch Schattenspiele viel lebendiger erscheinen zu lassen. Unebenheiten des Bodens sind jetzt ebenso zu entdecken wie verschiedene Hell-Dunkel-Reflexe in den kleinen Waldgruppen. Durch eine stufenlose Einstellung kann sogar das Wetter während des Spieles beeinflußt werden, von Sonnenschein über Regen bis hin zum Nebel ist alles möglich. Auch vor den Bedienelementen wurde mit dem Verbesserungseifer nicht haltgemacht, liebevoll gestaltete Icons repräsentieren die einzelnen Funktionen des Spiels und können übersichtlich eingeblendet werden.

Gute Menüführung

Dem bewährten Spielkonzept von Links 386 Pro ist Access treugeblieben. Mit Hilfe von übersichtlichen Menüs können Sie zu Beginn des Spiels die Soundoptionen, verschiedene Grafikauflösungen und unterschiedliche Bildschirmdarstellungen verändern oder einfach einen neuen Golfer gestalten. Neu bei Links LS ist ein Netzwerk- und Modem-Modus, so können bis zu acht Spieler an einem Turnier teilnehmen, ohne sich vor einem Bildschirm gegenseitig belagern zu müssen. In den einzelnen Menüs wurde viel Wert auf Variationsmöglichkeiten gelegt; so kann das Spiel gut an Ihre jeweiligen Wünsche und Gegebenheiten hinsichtlich Hardware bzw. optischen Ansprüchen angepaßt werden. Beispielsweise sind die Variationsmöglichkeiten der Landschaftsdarstellung (siehe Kasten Variable Darstellung) sehr großzügig ausgefallen, oder bei der Gestaltung eines neuen Spielers kann neben Geschlecht und Qualifikation sogar die Kleidungsfarbe verändert werden. Die hoch geschätzte Erweiterungsfähigkeit von Links 386 Pro ist sogar noch vergrößert worden, im sogenannten Add-On-Menü können neben neuen Kursen, die es in naher Zukunft mit Sicherheit geben wird, jetzt auch komplette Spielerprofile geladen werden. In der Verkaufsversion ist das Profil des Golf-Profis Arnold Palmer enthalten.

Sonderausstattungen

Mit dem Spiel werden die drei Kurse Kapalua Bay, Kapalua Village und Latrop Country Club ausgeliefert, einer landschaftlich schöner als der andere. Als Bonus können noch alle bisher erschienenen SVGA-Kurse, die ja mittlerweile in größerer Anzahl existieren, konvertiert und in Links LS eingebunden werden. Zu Anschauungszwecken steht dem Spieler die Fly-By-Funktion zur Verfügung, die einen Hubschrauberflug über die einzelnen Löcher der jeweiligen Kurse simuliert und dabei alle Eigenheiten durch einen Sprecher kommentieren läßt. Um den Unterhaltungswert zu steigern, werden Spiele des heutigen CD-Zeitalters zuneh-



ES LACHT NICHT NUR DIE SONNE, AUCH UNTER WIDRIGEN BEDINGUNGEN MUSS DER ECHTE GOLFER SEINEN MANN STEHEN.

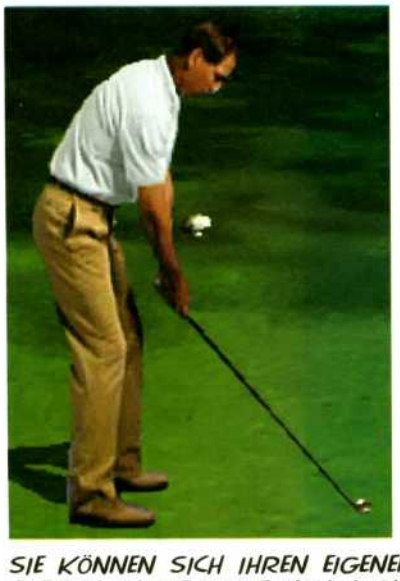
IN KLEINEN VIDEO-SEQUENZEN STELLT ARNOLD PALMER DEN LATROP-CURS VOR. ER STEHT EINEM HILFREICH ZUR SEITE UND GIBT TIPS, WIE ER DIE EINZELNEN PLÄTZE BESPIELEN WÜRDE.

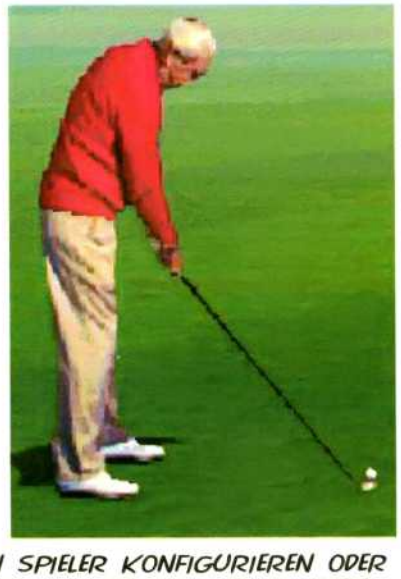
BENUTZERFREUNDLICH

Die Benutzerfreundlichkeit war den Gestaltern dieses Spiels anscheinend oberstes Gebot. Unübersichtliche Menüs oder eine komplizierte Steuerung werden Sie vergeblich suchen, stattdessen sind alle für das Spiel wichtigen Funktionen über eine Bedienleiste zu erreichen. Diese befindet sich am unteren Bildschirmrand und ist stets ausgeblendet, um einen uneingeschränkten Blick auf den Kurs zu gewährleisten. Bewegt man den Mauszeiger dorthin, scrollt das Kontrollpaneel langsam in das Bild, und es können sämtliche Funktionen über ein eigenes Icon bedient werden. Sogar an Texteinblendungen zur Funktionsbeschreibung, die beim Überfahren der Icons mit dem Zeiger angezeigt werden, wurde gedacht. Die Steuerung des Schlages erfolgt nach wie vor über eine Schwunggrafik.

DIE ÜBERSICHTLICHKEIT DES KONTROLLPANEELS IST DEUTLICH BESSER GEWORDEN. ALLE FUNKTIONEN WERDEN DURCH KLEINE, MIT VIELEN DETAILS AUSGESTATTETE ICONS ANGEZEIGT.

mend mit kleinen Video-Sequenzen ausgestattet. Für Freunde dieser kleinen Leckerbissen ist auch hier einiges geboten. Links LS ist mit dem Spielerprofil von Arnold Palmer ausgestattet, mit dem Sie nicht nur als Gegner bzw. Partner auf dem Platz antreten können; Sie können auch in einer Multimedia-Bibliothek des Stars blättern und so etwas aus seinen Anfänger-Tagen erfahren. In hervorragender Video- und Ton-Qualität steht Ihnen Arnold darüber hinaus noch in einem Platz-Einführungskurs zur Seite und gibt Ihnen Tips zu Bespielbarkeit und Tücken des Kurses.





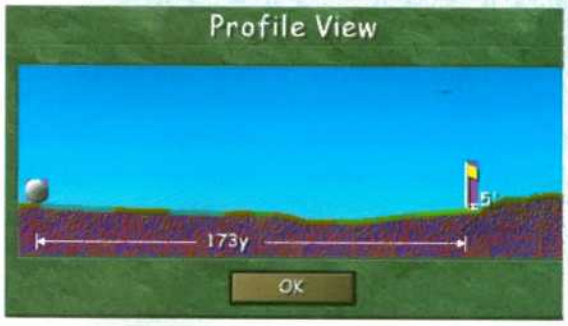
SIE KÖNNEN SICH IHREN EIGENEN SPIELER KONFIGURIEREN ODER EINFACH IN DIE ROLLE VON ARNOLD PALMER SCHLÜPFEN. NEBEN DEN GOLF-FÄHIGKEITEN KANN AUCH NOCH DAS GESCHLECHT UND DIE KLEIDUNG DES SPIELERS VERÄNDERT WERDEN.

Auf dem Golfplatz

Wenn Sie sich entschlossen haben, den Golfplatz endlich zu betreten, so stehen fünf Spiel-Varianten zur Auswahl, ein Practise-Modus, in dem die einzelnen Schlagtechniken und Features ausprobiert werden können, und vier Wettkampf-Modi, die es den Spielern ermöglichen, alleine oder im Team gegeneinander anzutreten. Dabei wird selbstverständlich streng nach den turnierüblichen Golf-Regeln gespielt. Die gewohnten Schlagtechniken

KAMERAEINSTELLUNG

Neben der normalen Darstellung, die die Sicht des Spielers beim Schlagen simuliert, können Sie über das Kontrollpaneel noch vier weitere Kameraeinstellungen einblenden. Hierbei stehen eine Ansicht des Greens, eine Seitendarstellung, eine Hubschrauberperspektive von oben sowie eine Profileinblendung des aktuellen Lochs zur Verfügung. Die verschiedenen Kameraeinstellungen werden in eigenen Fenstern, die in Größe und Lage verändert werden können, wiedergegeben. Führen Sie einen Schlag aus, so können Sie dann in jedem Fenster die Flugbahn des Balles aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen.



DIE EINZELNEN KAMERAEINSTELLUNGEN MACHEN DIE OFT SEHR GROSSEN PLÄTZE ÜBERSICHTLICH. VERSPERREN HINDERNISSE DIE SICHT AUF DAS GRÜN, SO IST ES SO TROTZDEM MÖGLICH, ZU SEHEN, WAS EINEN ERWARTET.

Der Countdown läuft...

30. Juni 1996

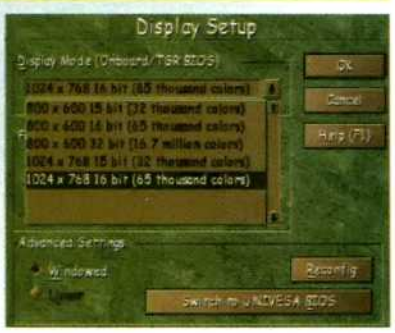
Die deutsche Fußballelf wird Europameister

SOFTWARE 2000

EINE ZUSATZFUNKTION IST DIE DARSTELLUNG DES CLUB-HAUSES. HIER KANN MAN SICH FREI BEWEGEN UND ALLE EINZELHEITEN GENAU BETRACHTEN.

VARIABLE DARSTELLUNG

Im Optionen-Menü haben Sie die Möglichkeit, die Bildschirmdarstellung des Golfplatzes Ihren Wünschen anzupassen. Bei der Auflösung des Geländes kann zwischen den Extremen fein (mit dem deutlich langsamsten Bildaufbau) und grob (für eine schnellere Darstellung) variieren. Die Darstellungsgenauigkeit der eingeblendeten Objekte hat ebenfalls Einfluß auf die Geschwindigkeit des Bildaufbaus, Einstellungen sind auch hier möglich. Ebenso wurde an die Möglichkeit gedacht, die Wolken und die Schattenbildung abzuschalten, die zwar den optischen Gesamteindruck abrunden, aber nicht unbedingt notwendig sind. Letztendlich liegt es an Ihnen und vor allem an Ihrer Hardware, für welche Darstellungsvariante Sie sich entscheiden.

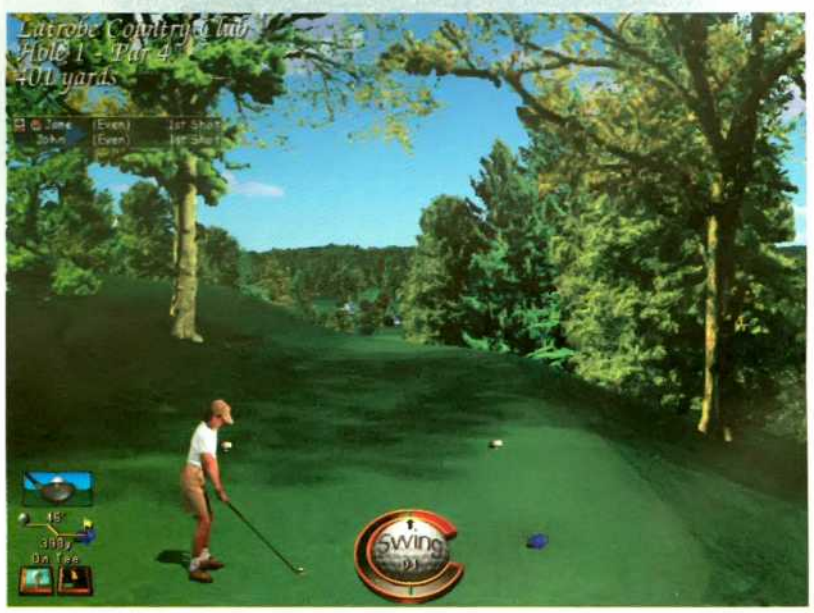


DURCH DIE EINSTELLUNGEN IM OPTIONEN-MENÜ KANN DER BILDAUFBAU WÄHREND DES SPIELS ERHEBLICH BEEINFLUSST WERDEN.

GESTERN UND HEUTE

Wurde das Auge bei Links 386 Pro mit einer SVGA-Grafik von 800 x 600 Bildpunkten verwöhnt, so hört man bei Links LS mit dem Staunen nicht mehr auf. Stolze Besitzer eines 17- oder 21 Zoll-Monitors und entsprechender Grafikkarte werden hier voll auf ihre Kosten kommen, es besteht die Möglichkeit, eine Grafikauflösung von bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 64.000 Farben einzustellen. Aber auch bei niedrigeren Auflösungen (800 x 600 bzw. 1024 x 768) im True-Colour-Modus ist es eine Freude, in die hervorragend umgesetzten Landschaften zu versinken. Ermöglicht werden diese grafischen Genüsse durch das neue Micro-Textur-Verfahren, welches erlaubt, auch kleinste Objekte mit feinen Grafikdetails auszuschmücken.

DIE SVGA-DARSTELLUNG VON LINKS 386 PRO ERSCHEINT IM VERGLEICH ZUM NACHFOLGER WENIGER DETAILREICH UND VIEL GROBER.



DURCH DIE HOHEN AUFLÖSUNGEN UND DAS MIKRO-TEXTUR-VERFAHREN WIRKEN DIE LANDSCHAFTEN WEICH GEZEICHNET, SOGAR SCHATTENSPIELE AUF DEM RASEN SIND ZU ERKENNEN.

begeisterter Links 386-Fans, die mittlerweile durch viele Turniere eine gewisse Routine erreicht haben, werden auch hier ihre Anwendung finden können. Mit Hilfe einer Schwung-Grafik (siehe Kasten Schlagausführung) muß der Ball mit der nötigen Stärke in die richtige Richtung geschlagen werden. Erschwert, aber zugleich auch realistischer wird das Ganze durch die Möglichkeit, die Fußstellung, die Abschlagrichtung durch eine Rotation um den Ball sowie den dem Ball verliehenen Spin verändern zu können. Aufrufen können Sie diese Funktionen ganz einfach über ein Kontroll-

IN EINEM KURZPORTRAIT WIRD ARNOLD PALMER VORGESTELLT, DER GOLFER ERZÄHLT SEINE GESCHICHTE VOM EINSTIG BLUTIGEN ANFÄNGER ZUM HEUTIGEN PROFI.

paneel am unteren Bildschirmrand. Hierauf befinden sich neben den Icons dieser Funktionen noch viele weitere, die es beispielsweise erlauben, den Schläger zu wechseln, die Zielfahne heranzuzoomen, ein Gitternetz einzublenden oder eine Schlagstatistik aller beteiligten Spieler aufzurufen.

Hohe Hardwareanforderungen

Wie auch schon beim Vorgänger sind die Ansprüche an die benötigte Hardware beträchtlich. Hohe Grafik-Auflösungen und digitalisierte Sounds fordern nicht nur Tribut von Grafikkarte, Monitor und Soundkarte, auch der Prozessor und das CD-Rom-Laufwerk sollten von schneller Natur sein, um so einen flotten Bildaufbau gewährleisten zu können. Besitzt man eine angemessene Grundausstattung, so steht dem Spielvergnügen nichts mehr im Wege. Sie werden viele aufregende Stunden auf den schönsten Plätzen der Welt verbringen können, ohne daß auch nur der geringste Funke von Langeweile aufkommt. Kurz gesagt, das Golf-Genre hat einen neuen alten Meister gefunden.

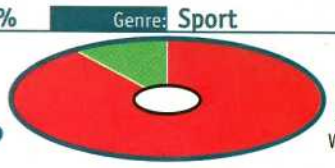
Christian Bigge/tw

KOMMENTAR

Links LS besticht spontan durch seine edle Grafik und die hervorragenden Animationen. Als Nachfolger von Links 386 Pro geht man natürlich mit hohen Erwartungen an ein solches Spiel heran, aber, ohne zuviel zu versprechen, sie werden erfüllt. Die bereits beim Vorgänger glänzende Grafik wurde weiter veredelt, der Sound und die Sprachausgabe genügen höchsten Anforderungen, und die Bedienung wurde wesentlich benutzerfreudlicher. Kleine Video-Sequenzen runden das Bild ab. Alles in allem ein wirklich würdiger Nachfolger, dessen Gesamteindruck lediglich durch die hohen Hardware-Anforderungen leicht getrübt werden kann.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/General Midi,SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 8-Sp.-Netzwerk
Sprache:	englisch,	CD/HD:	1.100/mind. 52 MB
Hersteller:	Access Software	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik: 92%	Sound: 78%	Genre:	Sport

90%



18. August 1996

Die Bundesliga Saison 96/97 beginnt

SOFTWARE 2000

The Quest for the Holy Grail • Interaktiver Film

LACHSALVE

Es gibt Spiele, die eigentlich keiner braucht und trotzdem jeder gut findet. So war es mit Monty Pythons Complete Waste of Time, und so wird es mit dem neusten Produkt von 7th Level wieder sein.

Wer kennt sie nicht, die „Ritter der Kokosnuß"? In Monty Pythons Verfilmung der Arthus-Sage ist alles etwas anders als sonst. Erinnern Sie sich an die Ritter, die niemals nie sagen, oder das Killerkaninchen, das die halbe Truppe von König Arthus dahinrafft. Für alle Fans des Filmes hat 7th Level jetzt ein Spiel herausgebracht, das in allen Aspekten an die Tradition ihres letzten Monthy Python-Titels „Complete Waste of Time" anknüpft. Schon im Hauptmenü trifft man erstmals auf den eigenartigen Humor der Briten. Neben dem üblichen Menüpunkt zum Starten des Spieles findet man hier auch zwei Knöpfe zum Betrachten des Films und zum Gewinnen des Spiels. Der Film liegt dabei als Zeitrafferversion auf der CD und ist in ca. 30 Sekunden gesehen. Der andere Menüpunkt zaubert ein lapidares „You've won" auf den Bildschirm und beendet das Spiel mit viel Applaus und Getöse. Ansonsten hält man sich eng an die Vorlage des Films. Alle Szenen wurden aus dem Film digitalisiert, wobei eine Szene verwendet wurde, die noch nicht im Film zu sehen war. König Arthus „reitet" in jedes Bild mit seinem Knappen ein und muß durch bestimmte Aktionen einen Vogel auf den Bildschirm zaubern, der eine Kokosnuß mit sich trägt. Der Mauszeiger wechselt in dieser Sequenz zu einem Zielkreuz, und erst, wenn der Vogel abgeschossen und die Nuß eingesammelt ist, kann in die nächste Szene weitergegangen werden. Doch nicht nur die Kokosfrüchte sind relevant. Um am Ende über die Brücke des Todes gehen zu können, muß man alle Gegenstände, die im Inventar hell dargestellt sind, finden.

Technik und Design ebenbürtig

Technisch präsentiert sich der heilige Gral wie auch schon sein Vorgänger. Die Sequenzen aus dem Film wurden professionell in die einzelnen Standbilder der verschiedenen Locations eingebunden. Dazu kommen neben den Gags aus dem Film viele neue Pointen. Oder hätten Sie gedacht, daß man Schloß Camelot abreißen kann, um an die benötig-

SPIELE IM SPIEL

In den meisten Locations bekommt man die Möglichkeit, ein kleines Actionspiel zu bestreiten, das für den weiteren Spielverlauf aber keine größere Bedeutung besitzt. Vier der Spiele stellen wir einmal näher vor.

1. Bury the Dead

Im Film gibt es eine Szene, in der König Arthus durch eine von der Pest gebeutelte Stadt reitet. Ein älterer Mann wird von einem Angehörigen auf den Leichenkarren geworfen, obwohl er sich mit Händen und Füßen dagegen wehrt, als tot bezeichnet zu werden. Auf dieser Szene baut diese Tetrisvariante auf. Neben den üblichen Teilen, die hier durch verdrehte Leichen dargestellt werden, fällt in dieser Version von Tetris hin und wieder auch ein Lebender ins Loch, der sich lustig dreht und fällt, wie er will.

2. Burn the Witch

Eine weitere Station von König Arthus ist ein Dorf, in dem gerade eine Hexe verbrannt werden soll. Im Film handelt es sich wieder einmal um eine große Diskussion zwischen Dorfbewohnern und Regenten, ob es sich wirklich um eine Hexe handelt. Das Spiel ist dagegen einfacher gehalten worden. Der Spieler hat vier verschiedenfarbige Hexen vor sich, die allesamt auf einem Scheiterhaufen stehen. Die Hexen brennen nun eine nach der anderen ab, und der Spieler muß mit der Maus die jeweilige Sequenz wiederholen. Nach jeder erfolgreichen Wiederholung brennt eine Hexe mehr mit ab.

3. Knights in Combat

Der schwarze Ritter! Eine der besten Szenen im Film ist der Kampf zwischen König Arthur und dem schwarzen Ritter, der nach und nach alle Gliedmaßen verliert und trotzdem nicht aufgeben möchte. Im Spiel kann man beide Seiten spielen, wobei man als König Arthur mit einem schwertförmigen Mauszeiger den schwarzen Ritter jagt. Als Schwarzer Ritter wird man in eine Art Battle-Ritter-Simulation gesteckt, in der man mit einer Helmansicht des schwarzen Ritters Arthur besiegen muß.

4. Spank the Virgin

Auch dieses Spiel orientiert sich am Film. Einer von Arthus' Gefolgsleuten trifft auf seiner Suche nach dem Gral auf ein von Frauen bewohntes Schloß. Im Spiel sitzt der Spieler im Bett und muß allen Jungfrauen einen Klaps auf den Hintern geben. Die gelegentlich auftauchenden nackten Damen müssen dabei ignoriert werden, da ein Schlag auf deren Hinterteil unweigerlich zu einem Punktabzug führt.

IN JEDER SZENE MÜSSEN SIE EINEN VOGEL VOM HIMMEL HOLEN, UM AN DIE KOKOSNUSS ZU KOMMEN, DIE ER MIT SICH HERUMTRÄGT.

GESCHICKT WURDEN IM SPIEL GEZEICHNETE FIGUREN MIT DIGITALISIERTEN SZENEN VERBUNDEN.

ten Steine zu kommen. Auch die Sprachausgabe ist wieder sehr gelungen, wobei man in der vorliegenden englischen Fassung über fundierte Englischkenntnisse verfügen sollte, um auch alle Gags zu verstehen. Eine deutsche Version ist derzeit in Vorbereitung.

Christian Müller/lg

KOMMENTAR

Bei Holy Grail hat man wirklich wieder einmal etwas zu lachen. Obwohl die meisten Pointen schon aus dem Film bekannt sind, kann man sich doch immer wieder köstlich amüsieren. Die neu eingeflochtenen Gags passen sich gut in dieses Bild ein. Nur eine Warnung muß ausgesprochen werden: Wer noch nie etwas mit dem besonderen Humor der englischen Kult-Komikertruppe anfangen konnte, der wird auch an diesem Spiel keine Freude haben.

Mindestens:	486/DX-33, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, Quad-Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA; SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	500MB/5MB
Hersteller:	7th	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 75%	Sound: 80%	Genre:	Interactiver Film

78%

...

7

28. Oktober 1996

Der Bundesliga Manager 97 erscheint

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

PA

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000

Striker 96 • Sportspiel

RESERVIST

Nachdem die Euro '96 trotz des Titels für Deutschland bereits wieder Schnee von gestern ist, wartet ganz Fußball-Deutschland jetzt ungeduldig auf den Start zur neuen Bundesligasaison. Wer dennoch mehr auf Vergleiche von Nationalmannschaften aus aller Herren Länder steht, kann sich die Wartezeit auf den nächsten Weltcup '98 mit Striker 96 verkürzen.

ERFOLGREICHES TACKLING TRENNT DEN GEGNER VOM BALL.

DAS OPTIONSMENÜ FÜR SPIELERBÖGEN UND TAKTIK IN ASTREINEM SVGA.

AUFWÄRMEN VOR DEM GROSSEN MATCH.

ZUR ABWECHSLUNG MAL IN DER HALLE (FÜNF GEGEN FÜNF).

Eines gleich vorneweg: die eingefleischten Fans der „schönsten Nebensache der Welt" werden auf die Glanztaten ihrer „echten" Helden vergeblich warten, denn bei Acclaim hat man auf den Erwerb von Lizenzen und den damit verbundenen Nutzungsrechten für originalgetreue Mannschaftsaufstellungen verzichtet. Bei mehr als dreißig Nationalteams ist dies allerdings verständlich. Dennoch wird einiges geboten. So können nicht nur bis zu vier Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten, mit Hilfe eines GravisGrIP gelingt dies sogar an einem einzigen PC. Außerdem besteht die Möglichkeit, neben den üblichen Matches im Stadion auch Hallenfußball zu spielen, was neben kleineren Mannschaften auch die bekannten Regeländerungen mit sich bringt. Für das große Fußballgeschehen im Stadion können neben den Freundschaftsspielen drei Wettbewerbsarten eingestellt werden, die in etwa dem Austragungsmodus von Europacup, Bundesliga (mit allerdings nur acht Mannschaften) und dem Turniermodus bei Welt- und Europameisterschaften entsprechen. Hat man sich dann noch für eine von neun Taktiken entschieden und sich mit der individuell einstellbaren Tastatursteuerung ein wenig vertraut gemacht, kann es eigentlich schon losgehen.

Leider nur VGA-Action

Nett gemacht sind die Introsequenzen vor jedem Match. Nach dem Einlaufen der Mannschaften und kurzem Aufwärmen erfolgt endlich der Anpfiff. Schnell merkt man während der ersten Mittelfeldduelle, daß der eckig hervorgehobene, ballführende Spieler wohl mit einem Gamepad am leichtesten zu kontrollieren ist. Während Ballführung und Torschuß auch mit der Tastatur relativ leicht zu beherrschen sind, vergeht für ein sinnvolles Mannschaftsspiel mit zielgenauen Pässen doch einige Übungszeit. Dabei behält man bei der absolut flüssig scrollenden VGA-Grafik stets die Übersicht, die auch von der überzeugenden 3D-Animation unterstützt wird. Als echtes Manko bleibt da nur die fehlende SVGA-Variante, die man hauptsächlich dann vermißt, wenn man bereits die Referenzspiele der Kickerabteilung gesehen hat. Für echte Profis sind auch die Spezialfunktionen 'After Touch', die jedem Weitschuß den gewünschten Effet verleiht, und 'One Touch Passing' für gelungene Ballstafetten mit einprogrammiert.

Sound FX und Grafik sind zwar nicht eben richtungsweisend, besonders der variantenarme Kommentator nervt mit seinen ständigen Wiederholungen, aber dennoch ist ein recht kurzweiliges, unkompliziertes Geschicklichkeitsspiel für alle weniger ambitionierten PC-Hobbyfußballer gelungen.

Christian Bigge/mh

KOMMENTAR

Der größte Pluspunkt von Striker '96 liegt in seiner relativen Schlichtheit. Die im Arcade-Modus fast schon intuitiv zu bedienende Spielsteuerung wird vor allem Anfänger und Gelegenheitsspieler begeistern, die von echten Simulationsperlen wie FIFA Soccer '96 wegen deren Komplexität eher abgeschreckt werden. Für den stolzen Preis hätte man aber neben SVGA-Spielgrafik auch eine FIFA-Lizenz und damit etwas mehr Authentizität erwarten können.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler am PC, Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	128 MB/ ca. 7, 34 o. 42 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 110,-
Grafik: 50%	Sound: 45%	Genre:	Sport

56%

POWER WORLD

- Das andere Versandhaus -

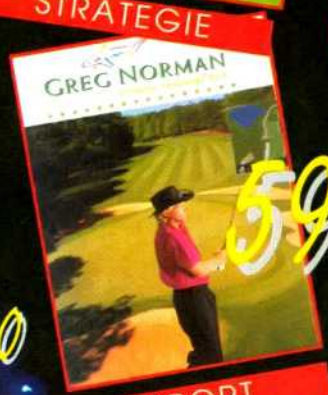
79,90 STRATEGIE/ ACTION

74,90 STRATEGIE

79,90 PANZER-SIM

79,90 WIRTSCHAFT

99,90 RACING

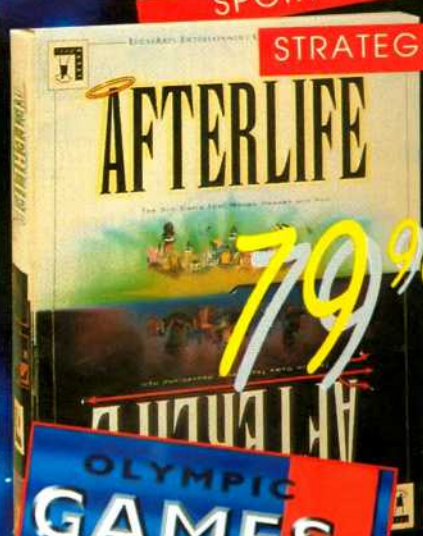


59,90 SPORT

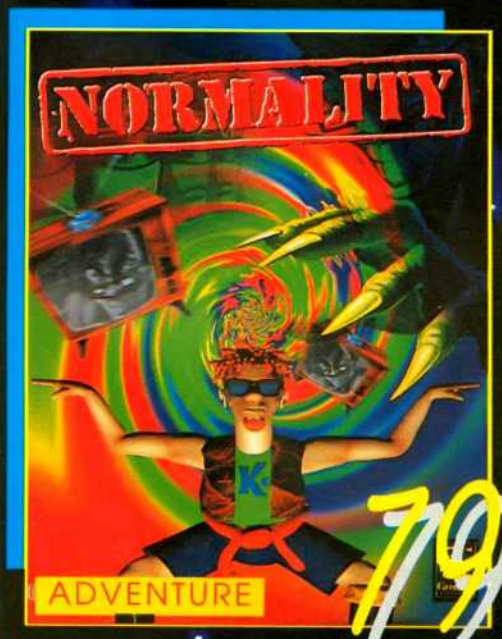
74,90 STRATEGIE

84,90 SIMULATION

74,90 ADVENTURE



79,90 STRATEGIE

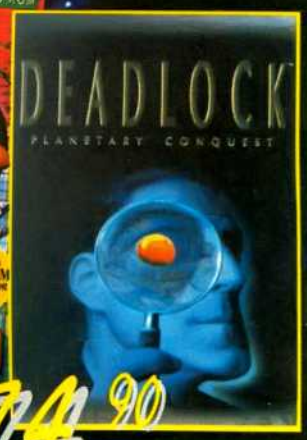


79,90 ADVENTURE

66,90 SPORT

79,90 FIGHTING

59,90 DENKSPIEL



74,90 STRATEGIE

POWER WORLD

Unsere Servicenummer:

Werktag 08 - 22 Uhr Samstag 09 - 20 Uhr

FAX 07251 - 98 92 94

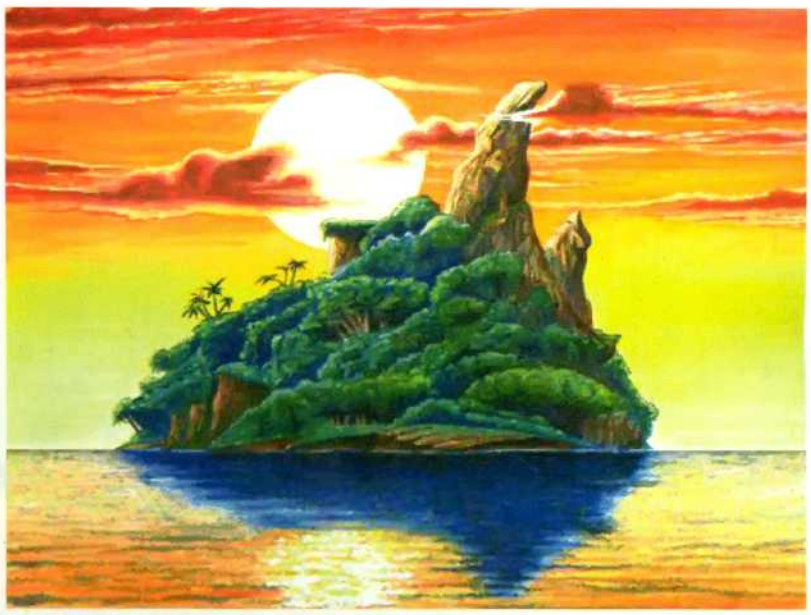
0180 - 5 23 23 83

- Versandkosten: 9,50 (zzgl. NN-Gebühren bei Nachnahme) - Bestellungen über DM 250,- liefern wir im Inland versandkostenfrei. Auslandsbestellungen können wir nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- ausführen. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne im Vorab zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 25,-. Alle Angebote sind freibleibend. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Die Gen-Maschine • Adventure

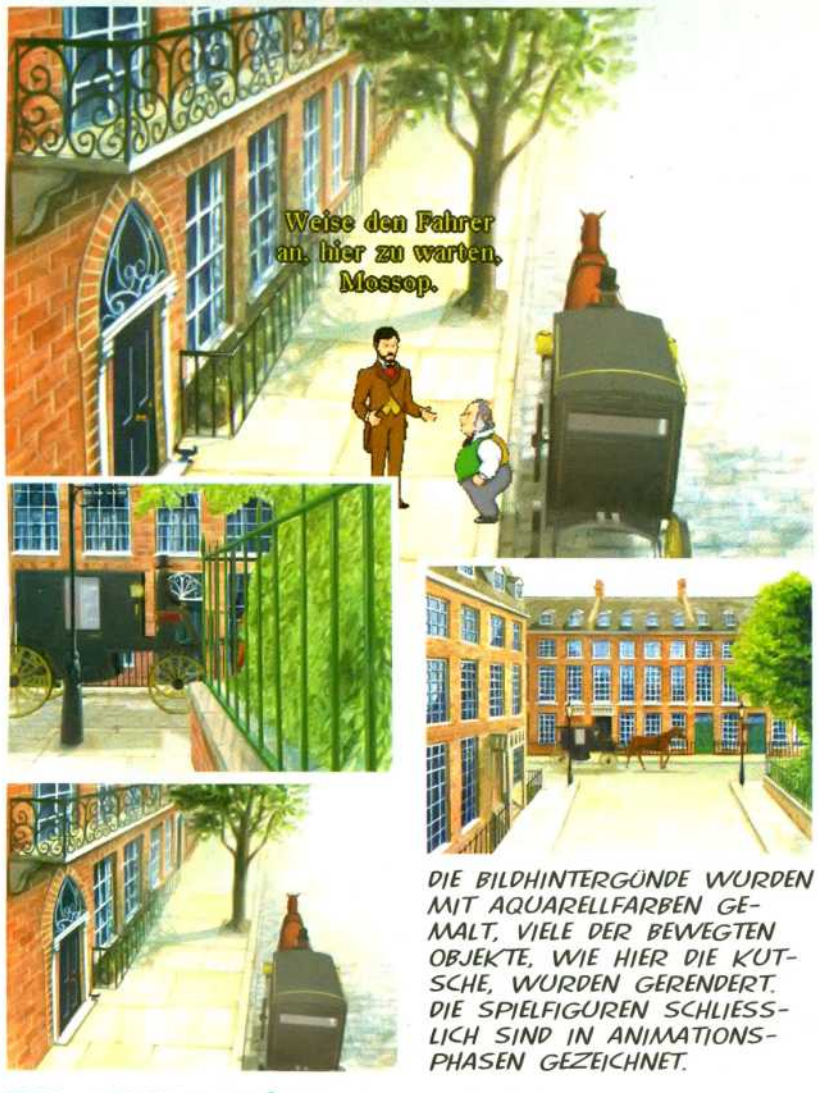
JULES VERNES TOLLKÜHNE ERBEN

Als dem britischen Gentleman Piers Fanshawe eines Tages eine sprechende Katze ins Haus schneit, ahnt er noch nicht, daß er sich am Beginn eines seiner größten Abenteuer befindet. Und dieses Abenteuer ist ganz der Tradition der klassischen Geschichten von Jules Verne verpflichtet.



DER SPRECHENDEN KATZE 73 GELINGT DIE FLUCHT VON DR. DINSEYS GEHEIMNISVOLLER GEN-MASCHINEN-INSEL.

Der Oberschurke der Geschichte, Dr. Dinsey, will die Weltherrschaft an sich reißen. Zu diesem Zweck hat er eine unheimliche Maschine entwickelt. Mit Hilfe der Gen-Maschine ist er in der Lage, zwei Lebewesen zu einem völlig neuen zu verschmelzen. Das Grausige daran ist, daß die beiden Lebewesen, die Dr. Dinsey als „Ausgangsprodukte" verwendet, dabei ihr Leben verlieren, wenn sie von der Maschine in das Mutanten-Lebewesen „umgewandelt" werden. Mit dieser so erzeugten Mutanten-Armee plant Dr. Dinsey, die Weltherrschaft zu erringen. Doch einem seiner Versuchskaninchen gelingt die Flucht von der Insel, auf der der Doktor seine Experimente betreibt: der sprechenden Katze mit dem vielsagenden Namen 73. Die Katze trägt diesen Namen deshalb, weil sie das 73. Experiment des Dr. Dinsey darstellte. Und sprechen kann sie deshalb, weil sie mit einem Menschen „gekreuzt" wurde. Nach einigen Wirren gelangt 73 nach London, wo sie über die Zeitung auf Piers Fanshawe aufmerksam wird, der gerade mit seinem Butler Mossop von einem Geheimauftrag aus Amerika zurückgekehrt ist. 73 sucht Fanshawe umgehend auf, berichtet ihm von dem gefährlichen Dr. Dinsey und seinem teuflischen Plan und bittet ihn um Hilfe. Kurzentschlossen macht sich dieser auf den Weg, dem Bösewicht das Handwerk zu legen.



DIE BILDHINTERGÜNDE WURDEN MIT AQUARELLFARBEN GEMALT, VIELE DER BEWEGTEN OBJEKTE, WIE HIER DIE KUTSCHE, WURDEN GERENDERT. DIE SPIELFIGUREN SCHLIESSLICH SIND IN ANIMATIONSPHASEN GEZEICHNET.

DIE MUTANTEN-KATZE 73 WIRD ÜBER DIE TAGESZEITUNG AUF DEN GEHEIMAGENTEN PIERS FANSHAWE AUFMERKSAM.

AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND ERSCHEINT - BEI BEDARF - DIE SYMBOLLEISTE ZUM ZUGRIFF AUF DIE WICHTIGSTEN STEUERMECHANISMEN DES SPIELS.

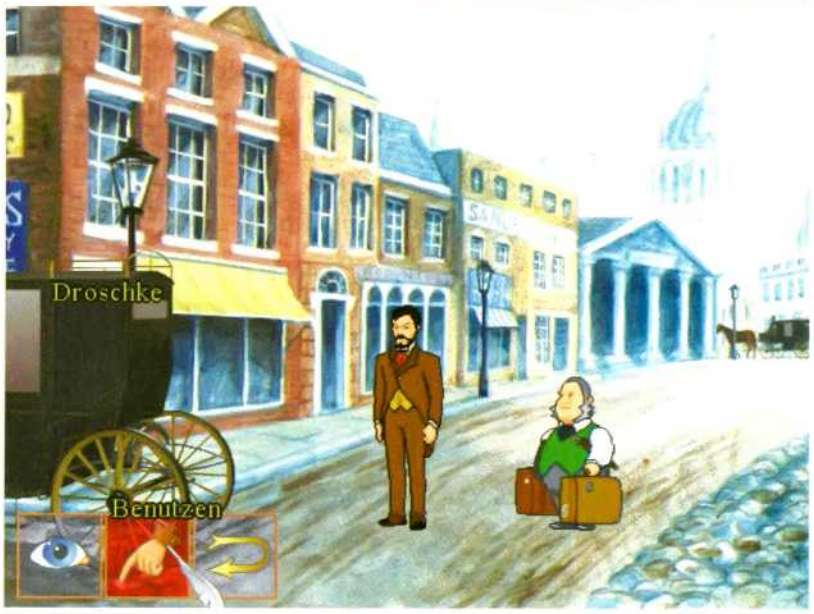
Ab diesem Punkt weiß der Spieler über die grundsätzlichen Hintergründe der Geschichte Bescheid und darf in die Handlung eingreifen. Doch bevor es auf große Verbrecherjagd geht, heißt es, sich erst einmal das nötige Kleingeld für die Reisekasse zu besorgen. Denn möglicherweise steht eine Verbrecherjagd bevor, die quer durch das gesamte britische Empire führen wird.

Optisches Dreierlei

Bei der grafischen Umsetzung der Gen-Maschine wurde auf drei unterschiedliche Techniken zurückgegriffen. Die Bildhintergründe wurden mit Aquarellfarben gemalt. Viele der Objekte und Gegenstände im Spiel sind gerendert; die Spielfiguren selbst wiederum sind wie Comic-Figuren gezeichnet. Trotzdem ergeben diese drei Techniken ein harmonisches Ganzes, das niemals aufgesetzt wirkt.

Negativ anzumerken ist die Tatsache, daß die Spielfiguren teilweise unkontrolliert animiert sind, wenn sie z. B. in einem Gespräch an der Reihe sind. Hier sollten wohl die Charaktere das von ihnen Gesagte nochmals mit Gesten unterstreichen. Doch leider wirkt dies fast wie ein epileptischer Anfall. Ein weiterer kleiner Schönheitsfehler bei der Gen-Maschine sind die deutschen Synchronsprecher. Hier tut man besser daran, die gesprochenen Dialoge abzuschalten und zur Textausgabe zu wechseln. Tut man es nicht, könnten sich die deutschen Synchronsprecher schnell als aus der Gen-Maschine entsprungene Stimmungstöter entpuppen.

Christian Müller/av



DIE SYMBOLLEISTE ENTHÄLT IM ZUSAMMENHANG MIT EINEM GEGENSTAND NUR SINNVOLLE SYMBOLE - WIE Z. B., WENN MAN HIER DIE DROSCHKE BENUTZEN WILL.

KOMMENTAR

Alle Freunde der Klassiker von Jules Verne dürfen sich auf ein stilvolles Abenteuer aus dem viktorianischen England freuen, welches ganz in der Tradition von „20.000 Meilen unter dem Meer" oder „In 80 Tagen um die Welt" steht. Die Geschichte selbst ist voll von Anspielungen auf eine Vielzahl von Romanen aus der Feder von Jules Verne. Beispielsweise verbirgt sich hinter dem geheimnisvollen Kapitän Nematode mit seinem stählernen U-Boot kein geringerer als Kapitän Nemo mit der Nautilus. Sieht man über die Schönheitsfehler hinweg, so erwarten den Spieler spannende und aufregende klassische Puzzle-Abenteuer von mittlerem Schwierigkeitsgrad.

Mindestens:	Pentium 60 MHz, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90 MHz, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	525MB/14MB
Hersteller:	Vic Tokai	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	72%	Sound:	65%
Genre:	Adventure		

72%

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

04157 LEIPZIG
Max Liebermann Str.35 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎07231-17275

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

MULTIMEDIA SOFT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Sonic PC • Action

SUPERSONIC

Videospiele bringen Kultfiguren hervor. Was einst mit Pacman oder Donkey Kong begann, setzten Nintendo mit dem pummeligen Super-Mario und anschließend Sega mit Highspeed-Igel Sonic fort. Da solche Helden auf dem PC bisher Mangelware sind, wagt nun nach Virtua Fighter und Ecco the Dolphin auch Segas Vorzeigemaskottchen Sonic den Sprung von der Konsole auf den PC.

"GRÜNER" GEDANKE. DER ÖBLE UMWELTSÜNDER DR.ROBOTNIK MUSS AM ENDE JEDER 3. STUFE BESIEGT WERDEN. ERST DANN KÖNNEN DIE BLUMEN WIEDER BLÜHEN.

UNTER WASSER MUSS SONIC BISWEILEN NACH AUFSTEIGENDEN LUFTBLASEN SCHNAPPEN, UM NICHT ZU ERTRINKEN.

IST SONIC VON DEN FUNKELNDEN STERNEN UMGEBEN, KANN ER FÜR EINE BESTIMMTE ZEIT NICHT VERWUNDET WERDEN.

Auf der Jagd nach goldenen Ringchen und dem fiesen Dr. Robotnik saust der kleine blaue Igel durch 21 umfangreiche Levels, die in sieben Welten zu je drei Stufen aufgeteilt sind. Neben seiner gewaltigen Sprungkraft kann er hierbei auch auf seine flinken Beine zählen. Hat Sonic erst einmal Fahrt aufgenommen, ist er kaum mehr zu bremsen. Er ist dann in der Lage, durch Loopings und über Schanzen zu rollen, mittels Trampolins in schwindelerregende Höhen vorzudringen oder sich durch das weiche Erdreich der verwinkelten Welten zu fräsen. Seine vielzähligen Widersacher erlegt Sonic mit einem beherzten Sprung unter Zuhilfenahme seines stachelbewehrten Rückens. Extra-Leben, Turbo-SpeedUps, Unverwundbarkeit und Schutzschilde helfen zusätzlich, prekäre Situationen zu meistern, denn neben dem feindlichen Bestiarium birgt das unwegsame Terrain auch unzählige Fallen und Abgründe, die dem dynamischen Igel immer wieder höchste Geschicklichkeit abverlangen. Sollte Sonic trotzdem einmal auf dem falschen Fuß erwischt werden, spratzeln ihm seine mühselig gesammelten Ringe mit lautem Gebimmel aus den Taschen. Ein weiterer Fehltritt kann nun tödlich enden. Es sei daher stets darauf zu achten, mindestens ein Ringlein bei sich zu tragen. Wer sich als besonders geschickt und findig erweist, dem tun sich hier und da geheime, teils 3D-gestaltete Bonuslevels auf, in denen Extraringe und nützliche Gegenstände zu ergattern sind.

Schallmauer durchbrochen

Seit „Sonic the Hedgehog" 1991 sein Debüt auf dem MegaDrive feierte, wanderte es in verschiedenen Versionen weltweit über 15.000.000mal über den Ladentisch. Kein Wunder, daß sich dieser Kult nun auch auf dem wachsenden PC-Markt ausbreitet und damit einer völlig neuen Zielgruppe zugänglich gemacht wird. Sonic PC entspricht einer 1:1-Umsetzung von Sonic CD und ist für den Gebrauch eines Pentium-PCs mit Windows95 ausgelegt. Anfängliche Bedenken angesichts der hohen Grafikanforderungen des Konsolenvorbilds, das bekanntermaßen durch seine atemberaubend rasante Geschwindigkeit besticht, wurden schnell zerschlagen. Ein sauberes Parallax-Scrolling, das jede Bewegung des kleinen Stacheltiers in sämtliche Richtungen verfolgt, läuft ohne störendes Geruckel ab. Sollten weniger leistungsfähige Grafikkarten in die Knie gezwungen werden, kann die Geschwindigkeit durch Anpassung der Fenstergröße nachjustiert werden.

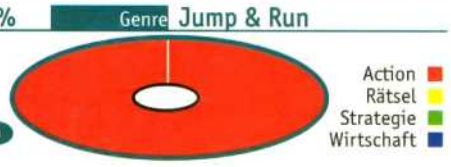
Christian Müller/m

KOMMENTAR

Der Sega-Klassiker „Sonic" kann auch auf dem PC voll überzeugen. Das bunte, schnelle und abwechslungsreiche Spiel steht neben Earthworm Jim derzeit wohl als Inbegriff für actionreiches Jump & Run. Ein fairer, nicht zu hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad, fetzige Musik und eine gutmütige Steuerung erhalten die Motivation und garantieren ungebremsten Spielspaß für jung und alt.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	155 MB/1 MB
Hersteller:	Sega PC	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 72%	Sound: 79%	Genre	Jump & Run

79%



Neu! Getunte Version

ROAD & TRACK
PRESENTS

The NEED for SPEED™

SPECIAL EDITION

Upgrade-Möglichkeit für Besitzer der Originalversion für 35 DM

SIE *fahren acht der wohl exotischsten Autos der Welt in halsbrecherischer Geschwindigkeit gegen Gegner, Zeit oder Freunde.*

NEU: *Burnt Sienna- und Transtropolis-Kurse - acht Strecken insgesamt plus einem Bonuskurs*

NEU: *Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler plus Modem-Spiel für zwei Spieler oder ein Spiel mit Direktverbindung*

Das Produkt ist auch zum Normalpreis bei allen führenden Software-Händlern erhältlich.

für WINDOWS® 95 und DOS

ELECTRONIC ARTS

Als Besitzer der Originalversion von Need for Speed können Sie ab August die Upgrade-Version der Special Edition erhalten, wenn Sie den ausgefüllten Coupon zusammen mit Ihrer CD und einem Verrechnungsscheck über 35,- DM an die folgende Adresse schicken:

Electronic Arts GmbH
Kennwort: NFS Upgrade
Pascalstr. 6
52076 Aachen

Name: _____ **Tel.:** _____

Str.: _____

PLZ/Ort: _____

© 1996 Electronic Arts. The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road & Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hachette Filipacchi Magazines, Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer, die nicht an Electronic Arts angegliedert sind. Windows ist entweder ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.
DIESES PRODUKT WIRD VON KEINEM DER GENANNTEN AUTOMOBILHERSTELLER UNTERSTÜTZT ODER GESPONSERT.

The Need for Speed - Special Edition • Rennspiel

HIGHWAY-HEIZER

Sportprofi Electronic Arts widmet sich wieder dem Volkssport Geschwindigkeitsübertretung im Straßenverkehr. Die aufgepeppte Special Edition des Verkaufsschlagers The Need for Speed pflegt erneut das amerikanische Trauma vom 55-Meilen-Speed Limit und dessen straffreier Übertretung, zumindest am heimischen Monitor.

HIER SEHEN SIE EINE DER BEIDEN ARCADE-PERSPEKTIVEN, IN DENEN DAS AUTO AUS DER RÜCKANSICHT GESTEUERT WIRD.

DIE NEUEN FEATURES

- Neben der DOS-Version befindet sich die Windows 95-Variante mit auf der CD. Sie unterstützt Microsofts DirectX-Funktion für schnellere Grafikausgabe.
- Neu ist auch die Netzwerkunterstützung, die nun bis zu acht Spieler auf einem Kurs zusammenbringt.
- Durch ein neues Renderingverfahren konnte eine höhere Bildwiederholfrequenz erzielt werden, und das sogar bei weiterer Verfeinerung der Detailgenauigkeit der Hintergrundbilder
- die Fahrzeuge erreichen etwas höhere Geschwindigkeiten
- Zwei neue Rennstrecken

Zwei neue Strecken sind dazugekommen, ansonsten hat sich seit der Erstausgabe nichts wesentliches verändert (siehe Extrakasten). Nach wie vor buhlen acht Supersportwagen um die Gunst des PC-Piloten, von denen der Wankelmotor-Mazda RX7 noch das biederste Vehikel darstellt und der Lamborghini Diablo VT den Gipfel der Exotik markiert. Dazwischen liegen mit Porsche 993, Ferrari 512TR, Honda NSX, Dodge Viper, Toyota Supra und der Corvette ZR-1 sechs weitere Traumfahrzeuge.

Mit The Need for Speed erfüllen sich all diese Männerträume, es müssen nur die nötigen Einstellungen für Steuerung und Grafikauflösung vorgenommen werden, bevor die erste Testfahrt beginnt. Dank der stark verbesserten Grafik-Engine können Pentium-Eigner der 90- und 100 MHz-Kategorie ganz unbescheiden die höchste Detailstufe wählen und werden trotzdem mit einem beinahe photorealistischen SVGA-Panorama verwöhnt, das zudem noch recht flüssig abläuft. Besitzer von 486ern können die Beschleunigungsorgie in VGA erleben. Weiterhin haben Sie die Wahl, ob Sie direkt im originalgetreu gestalteten Cockpit des Lieblingsrenners Platz nehmen wollen oder einen der beiden Arcade-Modi wählen bzw. entweder die Heckansicht oder die Draufsicht von schräg oben bevorzugen.

Landschaftserlebnis

Hat man für seinen ersten Ausflug den Zeitfahr-Modus gewählt, darf man sich unbehelligt von Gegnern mit dem Fahrzeug und dem gewählten Kurs vertraut machen und vor allem die richtigen Schaltzeitpunkte kennenlernen, falls man selbstbewußt genug war, im Optionsmenü auf die Getriebe-Automatik zu verzichten. Trotz aller Bemühungen, den Boliden unter Kontrolle zu halten, sollte man aber auch mehr als einen Blick auf die vorüberziehende Landschaft werfen, die bei PC-Spielen dieser Art bisher unerreicht ist. Allein die Darstellung der „ausgefahre-

KOMMENTAR

Wer von einer Konsolenabwandlung wie The Need for Speed einen weitgehenden Simulationscharakter erwartet, kommt natürlich nicht ganz auf seine Kosten. Weder Fahr- noch Crashverhalten wirken besonders realitätsgetreu. Das Spielen macht dennoch Spaß und lebt nach wie vor hauptsächlich von der exzellenten Grafik und dem Flair exotischer Traumsportwagen. Das Facelifting des Programms ist außerdem nicht so gravierend ausgefallen, daß die 95er Variante deshalb als Auslaufmodell bezeichnet werden müßte. Für Besitzer der Erstausgabe wird sich die Anschaffung also kaum lohnen, allen Neueinsteigern kann diese Special Editon aber durchaus empfohlen werden.

nen" Highways mit Spurrillen und verlaufenden Grautönen ist sehenswert, mehr aber noch die umgebenden Landschaften. Küstenstraßen mit herrlichem Meerblick, Gebirgsrouten mit saftigen Wiesen und dunklen Tunneldurchfahrten oder der Stadtkurs mit fein ausgestalteten Werbetafeln und Hochhäusern.

Im Duell mit einem ausgesuchten Gegner oder im Wettbewerb mit der gesamten Meute der Straßensportwagen liegt die eigentliche Herausforderung. Hier lassen sich Einzelrennen auf jedem gewünschten Kurs bestreiten. Die Krönung der Highway-Karriere ist jedoch der Renn-Wettbewerb über alle sieben Strecken, die zur Verfügung stehen. Hier wie beim Einzelrennen werden Erinnerungen an selige TestDrive-Zeiten wach. Der Radarwarner und die zugehörige Highway-Patrol lassen sich jedoch recht locker abhängen. Schwieriger wird es da schon bei den Konkurrenten. Hier hilft manchmal nur ein gezielter Rempler, um als Erster die Ziellinie zu passieren. Nach der Beendigung jeder Passage erhält man nun jeweils eine ausführliche Statistik über erreichte Zeiten und Durchschnittsgeschwindigkeiten zur Selbstkontrolle.

Eckige Lenkung

Obwohl sich durch die schnelle Grafik-Engine die Steuerung etwas verbessert hat, spürt man während des Lenkvorgangs immer noch die Rasterung des Lenkeinschlages, was der Zielgenauigkeit speziell in weiten Kurvenkombinationen nicht gerade entgegenkommt. Hier ist ständiges Nachkorrigieren erforderlich, da der Wagen immer ein bißchen zu wenig oder schon wieder zu stark einlenkt. Somit wird Kurvenfahren eine eckige Angelegenheit, und auch Lenkradvirtuosen bleibt die ideale Um„rund"ung einer Kurve verwehrt. Dies wird jedoch geübte Geschicklichkeitsspieler nicht stören, denn mit etwas Übung lassen sich packende Rennen mit noch höheren Geschwindigkeiten als in der '95er Ausgabe und aufreibende Zweikämpfe bestreiten.

Schwacher Sound

Beklagenswert bleibt allerdings die Sounduntermalung des Fahrerlebnisses, insbesondere die Motorengeräusche. Hier wurde mit der Special Edition eine Chance vertan, eine Schwäche des Vorgängers zu verbessern. Besitzen doch alle acht Supersportwagen einen charakteristischen, eigentlich unverwechselbaren Sound, wurde den einzelnen Boliden im Spiel nur ein spärlich abgewandeltes Einheitsbrummen verpaßt. Schmerzlich vermissen wird der Porsche-Fan den typischen Boxer-Sound seines Traumwagens. Dem Ferrari fehlt das aggressive, wenig souveräne Gekreische des 5 Liter-V12 mit dem roten Zylinderkopf ebenso wie der Dodge Viper ihr brabbelndes Auspuffgeräusch aus den beiden großvolumigen Sidepipes. Ausgerechnet der äußerst moderate Klang des Toyota Supra, in Wirklichkeit von zwei Turboladern nachhaltig gedämpft, ist im Spiel der satteste von allen und unterstreicht damit nur die geringe Mühe, die man sich bei der Nachbildung der Triebwerksgeräusche offenbar gemacht hat. Dieser Kritikpunkt setzt sich nahtlos bei den „Nebengeräuschen" fort. Bei der Einspielung der Crash-Effekte hat man wohl einen Klöppel gegen einen leeren Blecheimer geschlagen, und auch für das Sampling des Bremsenquietschens wurde wohl kaum echter Reifengummi geopfert.

Trotz aller Kritikpunkte bleibt auch TNFS SE ein faszinierendes Action-Rennspiel, das sich flexibel nutzen läßt. So kann man hier auch einmal das „Cruisen" dem Rasen vorziehen und sich ganz ohne Wettbewerb einfach eine virtuelle Spazierfahrt durch die malerischen Landschaften gönnen.

Christian Bigge/mh

DETAILVERLIEBT: MALERISCHE LANDSCHAFTEN UND BREITE STADTAUTOBAHN.

LINKS: AUS DER COCKPITSICHT ERGIBT SICH DAS REALISTISCHSTE FAHRGEFÜHL. OBEN: TOLL PRÄSENTIEREN SICH DIE RENNER IN DEN MENÜS.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 8-Sp.-Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	517 MB/ca. 30 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 85%	Sound: 68%	Genre:	Action

83%

Formula One Grand Prix 2 - Rennsimulation

FERRARI-SYNDROM

Sein erstes „Roll-Out" hatte F1GP2 bereits im Februar mit Bravour absolviert, und die Kinderkrankheiten konnten den Fahrspaß schon damals kaum bremsen. Starprogrammierer Geoff Crammond litt aber offensichtlich unter dem Ferrari-Syndrom und geriet bei der endgültigen Fertigstellung seines Projekts in arge Zeitnot.

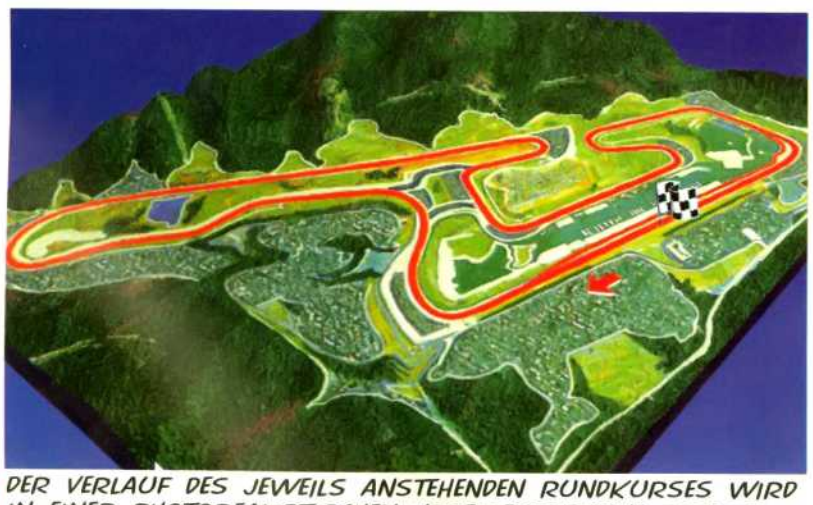
Während der italienische Renommier-Rennstall sein Produkt halbfertig ins Rennen schickte, ging man bei MicroProse nochmals in Klausur und ließ die erwartungsfrohe Fangemeinde weitere vier Monate im Leerlauf schmoren. Aber es hat sich gelohnt. Im Vergleich zur damals vom Hersteller vorschnell als „fertig und testfähig" bezeichneten Beta überzeugt die Verkaufsversion vor allem durch mehr Details in der Grafikdarstellung und jetzt endlich akzeptable Geschwindigkeit. Auch wenn F1GP2 „nur" den Stand von 1994 wiederspiegelt, ist es die bisher perfekteste 3D-Darstellung von Rennboliden.

Vor dem Genuß der quantensprungartig verbesserten 3D-Grafik kann im arg verschachtelten Menüdschungel beinahe jedes beliebige Eingabegerät konfiguriert, Renndistanzen festgelegt und die Gegnerstärke aus fünf Stufen ausgewählt werden. Da auf Wunsch die Kräfteverhältnisse der Teams exakt nach Stand '94 simuliert werden, können Siegverwöhnte sofort bei Williams anheuern, um mit dem stärksten Renngerät gleich vornewegzufahren.

Bitte anschnallen...

Im Fahrbetrieb spielt F1GP2 seine ganze dazugewonnene Stärke aus. Lediglich das reichlich eigenwillige Anfahrverhalten ist geblieben, das gesamte übrige Gameplay präsentiert sich dank der Zusammenarbeit mit Williams-Ingenieuren mit einer überragenden, wenn auch manchmal heiklen Realitätsnähe. Über- und Untersteuern des Fahrzeuges machen sich nun je nach Abstimmung sehr deutlich bemerkbar, so daß man bei jeglicher Änderung ein spürbares Feedback erhält. Gegenüber der Beta-Version hat die Bildwiederholfrequenz während der Fahrt noch ein wenig zugelegt, ohne daß man deshalb ruhigen Gewissens Hardware unterhalb der Pentium100-Grenze empfehlen könnte. Allein der Verzicht auf die kunstvolle Ausgestaltung der Häuserschluchten von Monaco ist für Hardware-Minimalisten sicher schmerzlich.

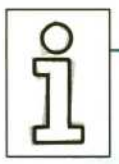
Trotz des ausgeprägten Simulationscharakters gibt es in F1GP2 einige sinnvolle Zugeständnisse an die Spielbarkeit. Die bereits bekannten optionalen Fahrhilfen von der Getriebeautomatik über Brems- und Lenkunterstützung



DER VERLAUF DES JEWEILS ANSTEHENDEN RUNDKURSES WIRD IN EINER PHOTOREALISTISCHEN VOGELPERSPEKTIVE GEZEIGT.

DAS RICHTIGE SETUP

Das serienmäßige Grundsetup ist für keines der sechzehn Streckenprofile optimal geeignet und wird den Rennprofi kaum zufriedenstellen. Gerade für Anfänger bietet sich aber auch die verlockende Möglichkeit, per extrem steiler Flügeleinstellung und besonders weicher Dämpferabstimmung hohen Anpreßdruck und größtmöglichen „mechanischen Grip" zu erzielen. Ein solches „Rookie"-Fahrzeug läßt zwar keine Rekordrunden zu, wirkt jedoch durch maximale Bodenhaftung äußerst fehlerverzeihend und damit nervenschonend. Optimale Abstimmungsdaten für alle Strecken finden Sie unter dem Menüpunkt „Tools" auf der Cover-CD. Diese Dateien können Sie direkt aus dem Fahrzeugeinstellungs-Bildschirm laden.



GEÄNDERTER FAHRPLAN

Bereits das erste Saisonrennen 1996 im australischen Melbourne kann leider nicht zu Hause nachgespielt werden, denn es wurde ebenso neu im Kalender des Grand Prix Circuit aufgenommen wie der Micky-Maus-Kurs von Buenos Aires (bereits '95). Ersetzt werden damit die Rennen in Adelaide und Aida. Der Große Preis von Europa wird auch '96 statt im spanischen Jerez in der Eifel auf dem Nürburgring stattfinden, was ebenfalls nicht nachgefahren werden kann. Außerdem wurden seit 1994 sicherheitsrelevante Änderungen an einigen Pisten vorgenommen, die sich, besonders drastisch z. B. in Imola, natürlich auf die aktuellen Rundenzeiten auswirken. Genügend Stoff also schon jetzt für ein späteres „Track Pack"!

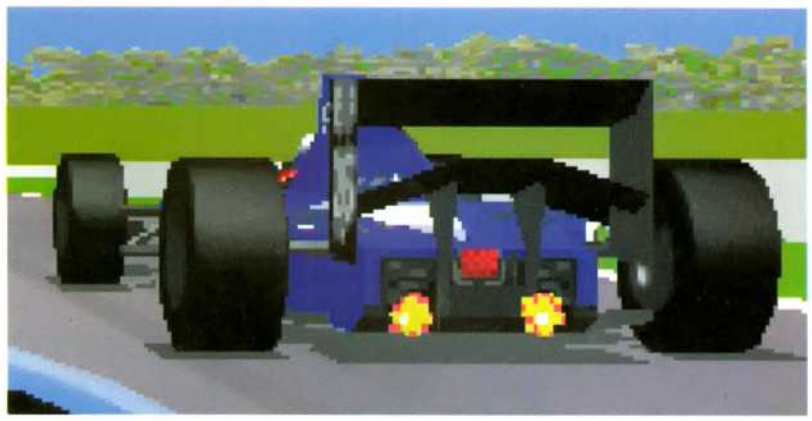
bis hin zur vorgezeichneten Ideallinie verhindern den großen Einsteigerfrust. So kann man sich auch aus dem tiefsten Kiesbett mit eigener Motorkraft wieder befreien, dabei ist jetzt sogar die effektvolle Verwirbelung von Staub und Kies im Rückspiegel zu beobachten. Ein wenig unrealistisch ist zwar auch die Folgenlosigkeit kleinerer Leitplankeneinschläge, freuen wird es den Bruchpiloten in der Regel trotzdem. Im übrigen kann man sich stets auf die Fairness der Gegnerschaft verlassen, die auf gleicher Höhe stets dem Überholer auf der Innenbahn den Vortritt läßt, sich andererseits aber von einer konsequent gefahrenen Kampflinie geduldig in Schach halten läßt. Für Fans packender Kurvenduelle sind diese CPU-Kontrahenten fast ein wenig zu artig geraten.

AGGRESSIVE VERTEIDIGUNG: DER SCHNELLERE DAMON HILL STECKT ZURÜCK!

... und Gummi geben!

Augenfällige Neuheit ist u. a. die Darstellung von Reifenqualm. So werden in jeder Anbremsphase blockierende Räder nicht mehr nur akustisch, sondern auch durch eine langgezogene Rauchfahne signalisiert, die anschließend sogar in rhythmisches Nachqualmen des entstandenen Bremsplattens übergeht. Dem Verschleiß der klebrigen Slicks widmet sich die F1-Simulation nicht so ausführlich wie das Konkurrenzprodukt Indy Car Racing 2, wo die Reifentemperatur ständig per Temperaturanzeige überwacht wird. Dagegen steht bei F1GP2 lediglich ein diffuses Gefühl nachlassender Haftung, das zum intuitiven Wechsel der Reifensätze zwingt. Wer bereits in den Trainingssitzungen verschwenderisch mit den streng limitierten Einheitspneus umgeht, muß das Rennen mit abgefahrenen Schlappen aufnehmen. Diese Gefahr besteht bei den nach wie vor vorhandenen zwei Qualifikationsläufen jedoch im verstärkten Maße, zumal man sich durch die fesselnde Rennatmosphäre mit den dichten Zeitabständen nicht nur im Rennen wie von selbst motiviert fühlt, ständig auf der letzten Rille zu fahren. Einen referenzverdächtigen Eindruck hinterläßt neben der Software selbst auch das Handbuch der Sonderklasse, das nicht nur ausführliche Streckenbeschreibungen und technische Erläuterungen zur erfolgreichen Abstimmungsarbeit bietet. Die Hochglanzbroschüre liefert außerdem noch eine richtige Abhandlung über Fahrtechniken im Motorsport, Informationen über Fahrer und Teams, garniert mit etlichen Actionfotos der Grand Prix-Szene. Kein Zweifel: F1GP 2 stellt auch eine exzellente Simulation wie Indy Car Racing 2 in den Schatten und setzt sich unangefochten an die Spitze des mittlerweile dichten Feldes der PC-Rennspiele.

Christian Bigge/mh



DETAILVERLIEBT: AUSPUFF-FLAMME BEIM HERUNTERSCHALTEN!

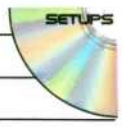
BELOHNUNG FÜR FAHRFEHLER: TOLLE RÜCKSPIEGELANIMATION VON BLOCKIERTEN REIFEN UND AUFGEWIRBELTEM KIES!

DIE UMFANGREICHEN EINSTELLMÖGLICHKEITEN WIRKEN SICH UNMITTELBAR AUF FAHRVERHALTEN UND RUNDENZEITEN AUS.

KOMMENTAR

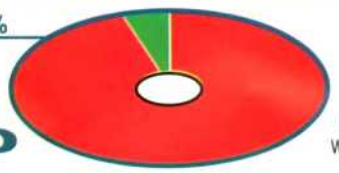
Wer F1 Grand Prix 2 erst einmal ausprobiert hat, kann dem MicroProse-Team um Geoff Crammond kaum noch böse sein für die ultralange Wartezeit. Ein exakt ausgetüfteltes Gameplay verbunden mit grafischer Darstellung von verblüffendem Wiedererkennungswert bringen Fahrspaß pur. Ein wenig Geduld gehört allerdings dazu, denn die faszinierende Spielatmosphäre erschließt sich erst mit genauer Streckenkenntnis. Größter Wermutstropfen für die Fan-Gemeinde sind die enorm hohen Hardware-Anforderungen insbesondere für den SVGA-Modus. Dennoch besetzt MicroProse mit F1GP2 eindeutig die Pole Position bei den Motorsportsimulationen, was Papyrus Racing hoffentlich nicht ruhen läßt. Goldene Zeiten für die Rennfans!

KOMPLETTLÖSUNG AUF DER COVER CD-ROM



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA/SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	Nullmodem, 26 an einem PC
Sprache:	deutsch
CD/HD:	493 MB/15-59 MB
Hersteller:	MicroProse
Preis:	ca. DM 140,-
Grafik:	96%
Sound:	85%

94%



Lighthouse • Adventure

MYSTISCH

DIE "DUNKLE KREATUR" FÜHRT NICHTS GUTES IM SCHILDE. SIE HAT PROFESSOR KRICK UND MANDY ENTFÜHRT.

Gerade bei den zuletzt erschienenen Sierra-Adventures wechselten Licht und Schatten. Konnte Gabriel Knight 2 neue Grafik-Technologie noch mit hervorragenden Puzzle-Qualitäten verbinden, fiel in Urban Runner ein anspruchsvolles Adventure-Gameplay dem Diktat des Interaktiven Films zum Opfer. Mit Lighthouse orientiert sich Sierra wieder in eine neue Richtung.

Lighthouses Vorbild in Sachen Technik und Atmosphäre ist kein geringeres Spiel als der Brøderbund-Klassiker Myst. Surreale Szenarien, gepaart mit antiquierten Apparaturen und Konstruktionen - Leonardo da Vinci und Jules Verne würden ihre Freude daran haben.

Um dem Streß des Alltags zu entfliehen, bezieht eine junge Schriftstellerin ein kleines Landhaus an der US-amerikanischen Küste. Das Klima ist rauh, die Menschen sind unnahbar und leben zurückgezogen. Nach kurzer Zeit macht sie Bekanntschaft mit dem kauzigen Professor Jeremiah Krick, der mit seiner kleinen Tochter Amanda einen nahen Leuchtturm bewohnt. Eigentlich nichts Besonderes, wäre nicht dieses blaue Licht gewesen, das kürzlich den Leuchtturm während eines schweren Gewitters für Minuten einhüllte.

DIE BEWOHNER DIESER REGION SIND NICHT GUT DRAUF. DER EISERNE VOGELMANN ENTWICKELT SICH SCHNELL ZUR LANDPLAGE.

Das Abenteuer ruft

An dieser Stelle schlüpft der Spieler in die Rolle der jungen Autorin. Eine rätselhafte Nachricht des Nachbarn Krick auf dem Anrufbeantworter ist der Auslöser für ein phantastisches Abenteuer. Irgendetwas scheint den Sonderling in höchste Aufregung versetzt zu haben. Hilfsbereit schmeißt man sich in den Wagen, um vor Ort nach dem Rechten zu sehen. Am Leuchtturm angekommen, stellt man bald fest, daß Professor Krick zwar spurlos verschwunden ist, seine Tochter jedoch noch weinend in ihrem Bettchen liegt. Bevor man den Säugling beruhigen kann, wird dieser vor den ungläubigen Augen des Spielers von einer humanoiden, spinngliedrigen Kreatur gegriffen und durch ein pulsierendes Lichttor verschleppt. Was tun? Nach der Inspektion der angrenzenden Räumlichkeiten finden sich private Aufzeichnungen des abgedrehten Wissenschaftlers, denen zu entnehmen ist, daß dieser einen Weg in eine andere Dimension gefunden zu haben scheint. Der Verdacht liegt nahe, daß Vater und Tochter in dieser Dimension festsitzen. Man stürzt sich also ebenfalls ins Unbekannte, denn unterlassene Hilfeleistung wird schließlich strafrechtlich verfolgt. Den Spuren der Verschleppten folgend, betritt man eine Welt, die den Hirnwindungen Jule Vernes entsprungen sein könnte. Skurrile Maschinerien, Apparate und sonderbare Vehikel mit dem Charme der Jahrhundertwende pflastern den weiteren Weg der wundersamen Reise. Myst läßt schön grüßen.

Probieren und studieren

Technisch baut „Lighthouse" auf altbewährtem Grund. Der Spieler tastet sich mit einem mausgesteuerten Pfeil, der die möglichen Bewegungsrichtungen anzeigt, durch eine Flut aufwendig gerenderter und teilweise bewegter SVGA-Grafiken, die durch hohe Detailgenauigkeit glänzen. Bei genauerer Betrachtung gefundener Gegenstände oder kniffliger Mechanismen öffnen sich bei Bedarf kleine Extrafenster. Auffallend positiv macht sich die klangliche Untermalung bemerkbar. Die sphärische Meditationsmusik und die stimmigen Geräuschsamples komplettie-

GESPICKT MIT KLAPPEN UND KNÖPFEN: DIE GEHEIMNISVOLLE RÄTSELBOX MUSS SCHICHT FÜR SCHICHT GEKNACKT WERDEN.

ren in unaufdringlicher Weise die eigentümliche Atmosphäre. Findet man ein Schriftstück, wird dieses in sehr gut verständlicher Sprachausgabe vorgelesen. Ein wahrer Genuß für jeden Freizeit-Abenteurer, wäre da nicht der gewaltige Pferdefuß im Handlungsablauf. Wer in den teils reizüberflutenden Szenarien mal einen notwendigen Gegenstand übersieht, wird andernorts bitter dafür bestraft. Ohne das passende Teil wird so manches Rätsel unlösbar, wobei der lineare Handlungsstrang kaum Alternativen zuläßt. Dummerweise fällt die tödliche Lücke im Inventar nur selten auf, und wenn, dann meist zu spät. Was folgt, ist frustrierendes Nachladen und verzweifeltes Mausgeklicke innerhalb der entstandenen Sackgassen. Doch auch mit vollständiger Objektpalette bleiben Probleme nicht aus. Manche Aufgaben sind so realitätsfremd und verdreht, daß selbst großen Phantasten graue Haare wachsen. Die Rahmenhandlung von „Lighthouse" hingegen ist liebevoll erdacht und ausgearbeitet worden. Der „wissenschaftliche" Erklärungsversuch des Dimensionssprungs bemüht sich um Plausibilität und beruft sich auf Errungenschaften namhafter Mathematiker. Auch die Auswahl der Schauplätze und der Apparaturen ist voll von Überraschungen, wodurch zumindest von dieser Seite her selten Langeweile aufkommt.

Christian Müller/mi

DER MECHANISMUS DER ZUGBRÜCKE IST SCHNELL GEKNACKT. DER NOTWENDIGE SCHLÜSSEL IST JEDOCH NICHT GANZ SO SCHNELL GEFUNDEN.

IN EINEM DERARTIGEN CHAOS KANN LEICHT EIN WICHTIGES TEIL ÜBERSEHEN WERDEN. SPÄTER BEZAHLT MAN DAFÜR MIT DEN NERVEN.

KOMMENTAR

Den sich aufdrängenden Vergleich mit Myst braucht Lighthouse eigentlich nicht zu scheuen. Zwar reicht es in puncto Graphik und Ideenreichtum nicht an das große Idol heran, doch die Atmosphäre und der phantasievolle Plot, der von gelegentlichen Animationssequenzen aufgelockert wird, sorgen für ausreichend Spielvergnügen. Andererseits erscheinen die Lösungen einiger Spielsituationen sehr weit hergeholt und nicht ganz schlüssig. Wer kommt schon beispielsweise darauf, einen eingangs gefundenen Miniaturspatzen mit einem Drehschlüssel aus einem Spielzeugsoldaten aufzuziehen und ihn in eine Kuckucksuhr zu stecken, aus der er dann hervorfliegt, um einen angreifenden Blechadler in die Flucht zu schlagen?

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Muliplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	900 MB/10 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik: 78%	Sound: 80%	Genre:	Action

68%

Softwarehouse - Versandhandel
Ladenlokal:
Dudelpassage (Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

telefonische Bestellannahme
0281 - 25922 &
0281 - 24985

AUCH IM LADENLOKAL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Händleranfragen erwünscht!

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• AMIGA-SOFTWARE
• SONY PLAYSTATION !!!
• SEGA SATURN
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!

IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

PC - CDROM

AH64-D LONGBOW	DV	79,95
Afterlife	DA	69,95
AZRAEL'S TEAR	DV	x69,95
BAPHOMET'S FLUCH	DV	x74,95
Battlearena Toshinden	DA	64,95
Bleifuss 2	DV	x54,95
Chronicles of the sword	DV	74,95
CIVILIZATION 2	DV	79,95
Command&Conquer	DV	79,95
Command&Conquer Data	DV	29,95
Conquest of the new world	DV	79,95
Cyberia 2	DV	74,95
Daggerfall	DV	x79,95
Decathlon	DV	69,95
Der Planer 2	DV	x69,95
DER PRODUZENT	DV	x74,95
Descent 2	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	79,95
Die Pandorra Akte	DV	x74,95
DIE SIEDLER 2	DV	69,95
DISCWORLD 2	DV	x79,95
Down in the Dumps	DV	i.V.
Earth Siege 2	DV	79,95
ELISABETH I.	DV	89,95
FI MANAGER '96	DV	69,95
Fantasy General	DV	69,95
Fifa Soccer '96	DV	79,95
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	49,95
GENE MACHINE	DV	x59,95
Golden Gate Killer	DV	x69,95
Greg Norman UC Golf	DV	x49,95
Hardline (Scavenger)	DV	x59,95
Harpoon Admirals Pack	DV	x74,95
Hugo 3	DV	59,95
Kingdom o' Magic	DV	69,95
LANDS OF LORE 2	DV	x89,95
Lemmings Paintball	DA	39,95
Martini Racing	DV	29,00
Mechwarrior 2 Spec Edt	DV	79,95
Mechwarrior 2 Exp Pack	DV	39,95
MEGARACE 2	DV	59,95
Muppets Inside	DV	x69,95
NBA Live '96	DV	79,95
Need for Speed Special	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
NORMALITY INC.	DV	69,95
Olympic Soccer	DA	64,95
Orion Burger	DV	i.V.
OUTLAWS	DV	i.V.
Phantasmagoria	DV	89,95
Police Quest - SWAT	DA	74,95
Puppen, Perlen & Pist.	DV	i.V.
Rebel Assault 2	DV	79,95
Return Fire	DV	69,95
Riddle of Master Lu	DV	74,95
Ripper	DV	79,95
S.T.O.R.M.	DV	79,95
Shellshock	DA	74,95
SILENT HUNTER	DV	69,95
Silent Thunder	DV	79,95
Sonic CD	DA	x54,95
Space Hulk - Blood Angels	DA	74,95
Stonekeep	DV	89,95
Syndicate WARS	DV	x79,95
Terra Nova	DV	x69,95
Terror Trax	DA	49,95
The Dig	DV	74,95
The Synnergist CLOSE up	DV	i.V.
Tomb Raider	DV	x69,95
Urban Runner Lost in town	DV	74,95
Virtua Fighter PC	DA	74,95
Warcraft 2	DV	79,95
WARCRAFT 2 - DATA	DV	27,95
Wing Commander 4	DV	99,95
Worms	DV	69,95
Worms Reinforcements	DV	34,95
Zork: Nemesis	DV	x79,95

... Diablo ... DV x79,95 DM
... Lighthouse ... DV 89,95
Dungeon Keeper DV x74,95 DM
Missionforce Cyberstorm DV 79,95
Olympic Games DA 64,95 DM
Grand Prix 2 DV 99,95 DM
... Quake ... DA x74,95
... Schleichfahrt ... DV x79,95 DM
Time Commando DV x74,95 DM
... Toon Struck ... DV x74,95 DM
Jetzt endlich: - Z - DV x74,95 DM

Im Oktober • Jetzt vorbestellen !!!
Command & Conquer Red Alert
Deutsche Version • nur 89,95

Das schwarze Auge 3 DA x49,95 DM

SOLANGE VORRAT REICHT
Cyberia 'DV' 29,95
Descent 'DA' 29,95
Warcraft 'DA' 29,95

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Aces over Europe	DA 24,95
Betrayal at Krondor	DV 24,95
Bioforge	DV 29,95
Caesar	DA 24,95
Creature Shock	DV 24,95
Fifa Soccer	DA 29,95
Gabriel Knight	DV 24,95
Goblins 1 & 2	DV 24,95
Goblins 3	DV 24,95
Kyrandia 3	DV 24,95
Lands of Lore	DV 29,95
Little big adventure	DV 29,95
Magic Carpet	DV 29,95
NHL Hockey 95	DV 29,95
Police Quest 4	DV 24,95
Rüsselsheim	DV 24,95
Shadow of t. comet	DV 24,95
Space Hulk	DA 29,95
Star Trek 2	DV 24,95
Strike Commander	DA 29,95
Syndicate +	DV 29,95
System Shock	DV 29,95
US Navy Fighter	DV 29,95
Wing Commander 3	DV 34,95

WEITERE ANGEBOTE AUF ANFRAGE !

FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

... und noch viel mehr ...

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 20.- DM Leistungsentschädigung.

DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich.
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !

Hind • Simulation

HELIFIGHTER

Kaum konnte vor wenigen Wochen Origins AH-64D Longbow einiges Lob einheimsen, wagt Digital Integration mit Hind den Angriff auf den Genregipfel. Als Hauptdarsteller fungiert diesmal der russische Kampfhubschrauber Mi 24, Codename Hirschkuh.

SOGAR DER WENIG GENUTZTEN AUSSENANSICHT WÜRDEN SICH MIT DEM SONNENSTAND MITBEWEGENDE SCHATTEN SPENDIERT.

Im Gegensatz zum AH-64D Longbow, einem mit Hochleistungselektronik vollgepackten Prototypen im Teststadium, handelt es sich beim Hind um einen eher konventionellen Vertreter, welcher schon geraume Zeit in der Roten Armee verwendet wird. Aufgrund des nicht so offenen Engagements der ehemaligen UdSSR in Krisengebieten kann dieser Helikopter im Vergleich zu amerikanischen Konkurrenzmodellen nur auf wenige echte Einsätze zurückblicken. Dafür bildete er in den afghanischen Hochländern jahrelang das Rückgrat der sowjetischen Luftwaffe im Bürgerkrieg der Regierung gegen die Rebellen.

DAS COCKPIT

Außerordentlich gut ist Digital Integration die Gestaltung des Cockpits gelungen. Die Instrumentierung ist nach kurzer Eingewöhnungsphase übersichtlich und wirkt durch Schatteneffekte sehr plastisch. Keinerlei Wünsche läßt die Animation der mechanischen Instrumente offen. Der reibungsfrei gelagerte Kompaß links oben wurde ebenso perfekt nachgebildet wie die ständig mit zwei Strichmarkierungen die Position des Hubschraubers mitführende Karte rechts unten.

Mit der Umschaltmöglichkeit vom Pilotencockpit zum Arbeitsplatz des Waffenoffiziers wirft Hind eine Neuheit mit in die Waagschale. Die fehlenden Navigations- und Fluglageanzeigen im Waffencockpit erlauben eine freiere Aussicht auf das Ziel und eine bessere Konzentration auf Auswahl und Anwendung einer Waffe.

Seitenwechsel

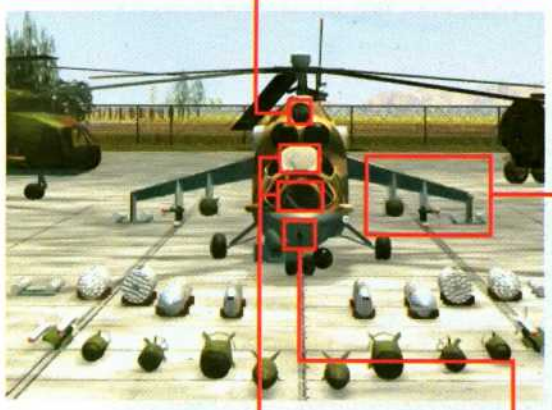
Obwohl die Steuerung aufgrund der geringeren Komplexität schneller zu erlernen ist als die des Apache Longbow, lohnt sich ein Besuch der integrierten Flugschule. Neben der Handhabung des Hind erfährt man das Wichtigste über die Navigation nach Karte und Wegpunkten und vor allem den Gebrauch der Bewaffnung mit und ohne Silicon-Waffenleitsystem. Das erworbene Wissen wird sich außer in Einzelmissionen und Schnelleinsätzen auch in den drei Kampagnen als überlebensnotwendig erweisen. Zog man in historischen Szenarien bisher auf der Seite des Guten gegen machthungrige Diktatoren oder Drogenbosse zu Felde, so schlüpft man in „Hind" als linientreuer Genosse in die Rolle eines Handlangers der sowjetischen Intervention in Afghanistan und versucht, den Widerstand der Mudjaheddin zu brechen. Auch in Kasachstan, einem Schauplatz ohne geschichtlichen Hintergrund, gilt es, Rebellen in Schach zu halten. Der Inhalt der Missionen ist abwechslungsreich und reicht vom Angriff auf ein Hauptquartier über die Jagd auf SCUD-Raketenstellungen bis zu Aufklärungsflügen oder Rettungsmissionen. Wem nach diesem Kriegsgetümmel weiter der Sinn nach heißer Action steht, kann an der Invasion in Südkorea teilnehmen, Regierungsviertel in Seoul bombardieren oder angreifende Schiffe verschrotten.

Detailmangel

Das Briefing schlägt, wahrscheinlich gemäß den Umgangsformen in der sowjetischen Armee, recht rauhe und befehlsmäßige Töne an und zeigt das Terrain für die aktuelle Aufgabe. Der Karte kann man das geographische Höhenprofil, die für die Navigation nötigen Wegpunkte und Informationen über anzutreffende feindliche Stellungen entnehmen. Entsprechend dem Missionsinhalt wird die passende Bewaffnungsvariante gewählt. Nichts Ungewöhnliches ist die mittlerweile zum Quasi-Standard erhobene SVGA-Grafik. Je nach verfügbarer Rechenpower läßt sich der Detailreichtum und die Tiefe des in Flugrichtung zu berechnenden Geländes einstel-

MI-24 HIND

Aufgrund der Vielfalt und Schwere der mitführbaren Bewaffnung stellt der russische Standardhubschrauber eine universelle und mächtige Waffe dar.



Ungewöhnlich die im Turm des Hubschraubers eingebaute 12,7mm-Kanone.

An die Flügelträger können neben den Spiral-Luft-Boden-Raketen, der Hauptwaffe gegen gepanzerte und stärker befestigte Ziele, auch Infrarot-Luft-Luft-Raketen und verschiedene Bombenarten angehängt werden.

Ähnlich dem Apachen wird der Hind von zwei Besatzungsmitgliedern geflogen. Unten nimmt der Pilot Platz, während darüber der Waffenoffizier seinen Dienst verrichtet.

Die an der Nase angebrachte Zwillingskanone mit Kaliber 23mm eignet sich besonders für leichtere und ungepanzerte Ziele.

len. Leider wurde auch im höchsten Darstellungsmodus mit attraktiven Geländeerhebungen und aufwendigeren Texturen gegeizt, und ein Großteil der Missionsgebiete sieht sich zum Verwechseln ähnlich. Die meisten Objekte sind klein dargestellt und Einzelheiten erst aus größerer Nähe sichtbar. So muß sich auch Hind den häufig an Flugsimulatoren mit hochauflösender Grafik ausgesprochenen Vorwurf der Detailarmut gefallen lassen. Die dramatische Soundtermalung jedoch kann sich hören lassen. Für den Realismusgrad des Flugmodells sind drei Einstellungen wählbar. Die einfachste Variante ist nicht zu empfehlen, da der Hind verzögerungslos auf jeden Steuerbefehl reagiert und nur ruckhaft durch den Luftraum stolpert. Im Expertenmodus hingegen erreicht man schnell eine der Fluggrenzen und stürzt unvermittelt ab. Ein gutmütiges und mit einiger Übung auch sicheres Handling bietet das mittlere Flugmodell. Hat man unter Voreinstellungen nicht gerade die Feindintelligenz auf Maximum gestellt, sind die Missionsziele mit gelegentlichem zweiten Anlauf durchaus zu bewältigen. Unterstützung bieten ein Flügelmann, dem Ziele zugewiesen werden können, und weitere, nicht in Erscheinung tretende Einheiten, welche zumeist die Luftabwehr in Grenzen halten. Der Hind bietet im Rumpf sogar so viel Platz, daß auch schon mal eine achtköpfige Spezialeinheit im Feindesland abgesetzt werden muß oder Verwundete zu evakuieren sind.

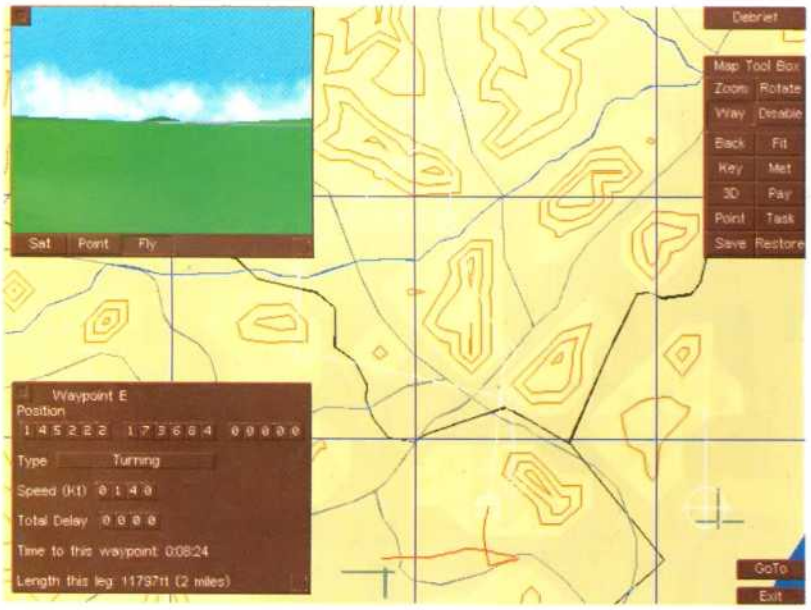
PER KNOPFDRUCK KANN MAN DEN VIRTUELLEN KOPF ZUR SEITE DREHEN UND HAT SO DAS GESCHEHEN PERMANENT IM BLICK.

Hind vs. Apache

Der Herausforderer überflügelt frühere Simulatoren und muß sich lediglich am Referenzprogramm AH-64D Longbow messen lassen. Der Umfang beider Simulationen weist nur wenige Unterschiede auf, und Hind kann sich kaum durch innovative Neuigkeiten absetzen. Positiv fallen hier die ausführliche Online-Hilfe und besonders der Mehrspieler-Modus per Modem oder Netzwerk ins Gewicht. Bedingt durch den Hubschraubertyp gestaltet sich die Handhabung weit weniger komplex, und strategische Aspekte während der Mission sind eher Nebensache. Wer das Hauptaugenmerk auf leichtere Einarbeitung legt und vor schier unübersehbaren technischen Finessen zurückschreckt, sollte an Hind nicht achtlos vorübergehen.

Christian Müller/ih

AUS BEIDEN COCKPITS KANN PER TASTENDRUCK STUFENLOS AUF EINE SEITENANSICHT GESCHWENKT WERDEN. SO BEHÄLT MAN DEN ÜBERBLICK ÜBER DAS GELÄNDE UND FEINDBEWEGUNGEN VON DEN FLANKEN HER.



DIE FÜR DAS BRIEFING VERWENDETE KARTE DIENT GLEICHZEITIG ALS MISSIONSEDITOR. BELIEBIG KÖNNEN SO WEGPUNKTE UND MILITÄRISCHE EINHEITEN JEGLICHER ART IN DIE DREH- UND ZOOMBARE KARTE EINGETRAGEN UND EINE MISSIONSAUFGABE GESTELLT WERDEN. DAS I-TÜPFELCHEN DES EDITORS ALLERDINGS IST DIE MÖGLICHKEIT, JEDE GEWÄHLTE ROUTE IM FENSTER PROBEFLIEGEN ZU KÖNNEN.

KOMMENTAR

Für den obersten Platz auf dem Genre-Treppchen hat es nicht gereicht. Zuviel wurde an der Grafik-Engine gespart. Hubschrauberpiloten wollen in Canyons abtauchen, Bäume umkurven oder deutlich sichtbare Ziele angreifen. Abgesehen davon ist Hind eine gelungene Simulation, wobei insbesondere im Arcade- und Unverwundbarkeitsmodus schnell Spielfreude entsteht.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 8-Sp.-Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	250 MB/30 MB
Hersteller:	Digital Integration	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 72%	Sound: 75%	Genre:	Action

75%

Time Commando • Action

REINIGUNGSMANN

Mit Alone in the Dark hat alles angefangen. Frédérik Raynal hatte, damals noch bei Infogrames, die verschiedenen Genre-Elemente zu einem meisterhaften 3D-Action-Adventure vereinigt. Mit ähnlichem Spielinhalt folgte Little Big Adventure. Bei Time Commando liegt der Schwerpunkt diesmal deutlich im Action-Genre.

ZITATENFUNDUS: SOGAR MIT DEM ROTEN BARON DARF MAN SICH WÄHREND DES 1. WELTKRIEGS DUELLIEREN.

Im Thema des Monats der letzten Ausgabe sind wir bereits ausführlich auf die herausragenden Aspekte eingegangen. Der Computer-Spezialist Stanley hat einen geruhsamen Tag vor sich. Die Auftragsliste ist leer. Doch plötzlich schellen die Alarmglocken: Ein Saboteur hat eine historische Kampfsimulation mit einem Virus verseucht, und Stanley muß in sechzehn Levels acht verschiedene Epochen der Zeitgeschichte durchqueren, um dort alle verseuchten Computerchips einzusammeln.

Geschichte live!

Fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, wobei man die ersten beiden eigentlich ignorieren kann, da man Time Commando sonst wirklich innerhalb kürzester Zeit durchgespielt hat. Die erste Zeitepoche führt den Spieler direkt in die Frühgeschichte, wo man sich mit Neandertalern und wilden Tieren herumschlagen darf. Die zweite Epoche, das Römische Reich, bietet bereits bessere Waffen, wilde Tiere sind aber immer noch mit von der Partie. Im japanischen Mittelalter wird mehr die Kampftechnik als die Bewaffnung betont. Weiter geht es dann in das europäische Mittelalter, in dem man von Todesrittern und fässerschleudernden Mönchen bedroht wird. In Eldorado kommen die ersten richtigen Schußwaffen ins Spiel. Hier muß man sowohl gegen die spanischen Eroberer als auch gegen die Eingeborenen kämpfen. Der Wilde Westen dagegen basiert fast nur noch auf Schußwaffen. Außer seinen Fäusten verfügt man hier erstmals über keine Nahkampfwaffe mehr. In der Moderne rutscht man dann voll in die beiden Weltkriege. Hier erwehrt man sich mit Maschinengewehren und Raketenwerfern seines Lebens. In der Zu-

NICHT NUR GEGEN MENSCHEN, SONDERN AUCH GEGEN VERSCHIEDENE MONSTER UND FABELWESEN MUSS WIE HIER IM EUROPÄISCHEN MITTELALTER ANGETRETEN WERDEN.

HARTE FRAUEN

Da hält der Spieler vor seinem Rechner doch kurz inne: Sollte es wirklich wahr sein, daß man in diesem Spiel auch Frauen schlägt? Doch nach dem ersten feindlichen Treffer ist klar: In Computersimulationen ist kein Platz für Romanzen.

Eine römische Sklavin

Eine spanische Edelfrau

Eine japanische Bäuerin

Eine amerikanische Lady

kunft beginnt der Kampf gegen Roboter, wobei man hier mit Laserpistolen und Plasmagewehren hantieren darf.

Durchdachte Steuerung

Die Steuerung der Spielfigur erfolgt über die Tastatur. Mit den Pfeiltasten gibt man dabei die Laufrichtung von Stanley vor. Ein Druck auf die Strg-Taste aktiviert die gerade ausgewählte Waffe. Mit den vier Pfeiltasten kann man jetzt mit jeder Schlagwaffe drei verschiedene Angriffstechniken und eine Abwehrhaltung ausführen. Bei Schußwaffen wird mit der Hoch-Taste geschossen und mit der Runter-Taste die Waffe nachgeladen. Mit den Rechts- und Links-Tasten kann man die Waffe ausrichten, bis man auf dem Gegner ein kleines Fadenkreuz sieht. Dieses zeigt an, daß man den Gegner treffen würde. Mit der Alt-Taste kann man dagegen die Bewegung von Stanley beeinflussen. Bei gedrückter Alt-Taste kann Stanley Ausfallschritte zur Seite machen und springen. Mit der Leertaste veranlaßt man Stanley, die Stelle direkt vor ihm zu durchsuchen. Nur so kann man z. B. im zweiten Level eine den Weg versperrende Wand überklettern oder im europäischen Mittelalter einen Geheimweg zum Ausgang finden. Das ganze Spiel besteht aus einer Vielzahl von vorberechneten Kamerafahrten durch eine gerenderte Landschaft. Dabei ist es durchaus möglich, einen Abstecher in einen Geheimraum zu machen. Hier sieht man dann das Geschehen wie bei den Spielen der Alone in the Dark-Reihe aus einer festen Kameraperspektive. Leider kann man auf dem Hauptpfad immer nur vorwärtsgehen. Sobald ein Extra aus dem Bildschirm herausgescrollt ist, kann man nicht mehr zurück, um es zu holen. Mit Gegnern verhält es sich leider nicht so, jeder einzelne will besiegt werden, damit man im Spiel weiterkommt.

DER ÜPPIGE SUMORINGER IST ZWAR SEHR TRÄGE, DAFÜR UM SO KRÄFTIGER.

Christian Müller/lg

KOMMENTAR

Ein wirklich faszinierendes Spiel. Geschmeidig, aber immer etwas in Eile, joggt Stanley durch die abwechslungsreichen historischen Zeitepochen, die mit geschichtlichen Zitaten und Versatzstücken übersät sind. Das größte Manko an Time Commando ist der lineare Spielablauf. Wen das nicht abschreckt, den erwartet ein überaus kurzweiliges Spiel und ein technischer Hochgenuß. Einzig die nicht vorhandene Endsequenz und gelegentliche Clipping-Fehler bei der Grafik haben enttäuscht. Ach ja, heben Sie sich ein paar Handgranaten für den letzten Endgegner auf.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
CD/HD:	475MB/6MB
Hersteller:	Adeline/Electronic Arts
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	85%
Sound:	87%
Genre:	Action

83%

Sphärenklänge...
Das absolute Klangerlebnis
SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM
Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.
unverbindliche Preisempfehlung
DM 349,–
SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE
Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.
unverbindliche Preisempfehlung DM 199,–
SV 732 AEROSPACE EXTREME
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 99,95
SV 740 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 39,95
SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 69,95
Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

„NUN GLOTZ MAL NI

DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM

WAS IST LOS? NOCH NIE NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?

VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SO DÄMLICH!...

- EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- 150 RÄTSEL
- 500 RÄUME
- 60 GEGENSTÄNDE
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Haiku STUDIOS

Synnergist • Adventure

ANACHRONISMUS

Fünf Jahre Entwicklungszeit von der Idee bis zur Fertigstellung waren nötig, bis 21st Century einen Adventure-Thriller veröffentlichen konnte, der sich in VGA und gezeichneten Hintergründen technisch recht konventionell präsentiert. Die Story hingegen steht ganz im Zeichen der HighTech-Movies Ripper und Urban Runner, und dies bedeutet vor allem eines: Mord und Totschlag!

GEZEICHNETE VGA-GRAFIK WIRD MIT EINIGEN GEFILMTEN SEQUENZEN AUFGEPEPPT.

WÄHREND JEDER U-BAHNFAHRT MACHT SICH DER HELD SEINE GEDANKEN ÜBER DAS GESCHEHEN.

SCHWACHE ANIMATION: GROBKÖRNIGER VIDEOAUSSCHNITT WÄHREND DER GESPRÄCHE!

Eine weitere Parallele: Auch hier tritt der Held der Handlung als Boulevardjournalist im Jahre 2010 auf, der von seinem Job nicht so recht ausgefüllt wird. Er kümmert sich daher nur halbherzig um seine eigentliche Aufgabe, nämlich das ausführliche Interview mit einem der erfolgreichsten Geschäftsmänner der Stadt. Als einer seiner wertvollsten Informanten Opfer eines bestialischen Serienkillers wird, richtet er seinen journalistischen Spürsinn endgültig auf die Aufklärung der mysteriösen Mordfälle. Die zahlreichen Opfer des Massenmörders mit den schier übermenschlichen Kräften sind nicht nur grausam entstellt, bei allen findet sich auch die Spur eines seltsamen blauen Pulvers.

Irrwege

Auf der Suche nach Informationen und Hinweisen klickt man sich in Gestalt des Reporters Tim durch die spärlich animierten VGA-Szenarien. Alle hilfreichen Gegenstände werden beim Anklicken automatisch ins Inventar aufgenommen und bei passender Gelegenheit mit der rechten Maustaste wie von selbst zweckdienlich angewendet. Um die Sache nicht allzu einfach zu gestalten, wurden massenhaft nutzlose Gegenstände über die Locations verteilt, die ein aufwendiges „Abklicken" aller irrelevanten Kleinigkeiten erfordert. Die Rätsellösungen sind meist zu offensichtlich, Verwirrung entsteht allein durch die Tatsache, daß viele Locations mehrmals in einer bestimmten Reihenfolge besucht werden müssen, um die Story voranzubringen.

Um an alle relevanten Daten und Informationen zu gelangen, benutzt Tim einen gefälschten FBI-Ausweis, der ihn zu einem fast vollwertigen Ermittlungsbeamten macht. Er erhält auch zu den sensibelsten Bereichen, wie z. B. der Gerichtsmedizin und dem Leichenschauhaus, beinahe ungehindert Zutritt, und bleibt bis zur Lösung des Kriminalfalles stets auf dem neuesten Stand der Ermittlungen. Das Geheimnis um den blauen Staub kann nicht lange an den Bildschirm fesseln. Die VGA-Hintergründe lassen zwar so etwas wie Nostalgie aufkommen, aber daß der gerenderte Held mühevoll künstlich durch die Räumlichkeiten stakst wie weiland Larry Leisure I., kostet bei den ständig nötigen Ortswechseln reichlich Zeit und Nerven.

MÜHSAM SCHLEPPT SICH DER HELD DURCH DIE RÄUME, ABKÜRZUNG NICHT MÖGLICH!

Christian Müller/mh

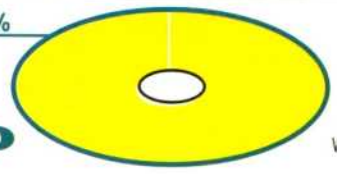
KOMMENTAR

Die dritte „Reporter-jagt-Psychopathen-Story" in kürzester Zeit ist technisch gesehen die schwächste. Grobpixelig gezeichnete Räumlichkeiten und schwach animierte Darsteller lassen beim Herumstöbern keine rechte Begeisterung aufkommen. Die Benutzerführung ist gut gelöst, die Story ist jedoch die eigentliche Stärke des Spiels. Obwohl sie durch häufige Ortswechsel zusätzlich kompliziert wird, entfaltet sich die Geschichte um das mysteriöse blaue Pulver enorm spannend.

Mindestens:	486/66, 4 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus
Sprache:	englisch/deutsch	CD/HD:	560MB/4MB
Hersteller:	Telstar	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 40% Sound: 55%

60%



Auf der Suche nach dem Ultimate Mix • Adventure

VOLLE DRÖHNUNG

Was tut man, wenn man an einem DJ-Wettbewerb teilnehmen möchte und bei seinen Vorbereitungen auf diesen Wettbewerb plötzlich feststellen muß, daß alle Platten, die es in der Stadt gab, scheinbar plötzlich verschwunden sind?

LINKS: INFOS ÜBER DIE EINWOHNER VON NUNK TOWN UND DIE SCHAUPLÄTZE DER HANDLUNG KÖNNEN JEDERZEIT ABGERUFEN WERDEN. UNTEN: NUR MIT VIEL LIST UND TÜCKE KOMMT MAN AN DIESEN KLÄFFERN VORBEI, OHNE DASS MAN SICH BLUTIGE KNIE HOLT.

Moses Viders, die Hauptfigur des Spiels, beschließt, sich durch solche Kleinigkeiten nicht von der Teilnahme an dem DJ-Wettbewerb abhalten zu lassen. Zu sehr reizt es ihn, gegen den Herausforderer, den mysteriösen Sir Noise, der von dem Grafen von Voidospunk, dem Herrscher von Nunk Town, gesponsert wird, anzutreten. Nun fehlt ihm nur noch der absolute Sound zu seinem Glück. Der Spieler begleitet Moses auf seiner Suche nach ein paar gute Platten für den Wettbewerb.

Ultimate Mix versteht sich als Comic-Musik-Adventure. Die Story basiert auf einem gleichnamigen Comic der Zeichner Fonk/Filips. Auch die im Spiel verwendeten Grafiken wurden von Filips gestaltet. Der Spieler hat die Möglichkeit, über das Auswählen von Bildausschnitten mit der Maus in das Comicgeschehen einzugreifen. Auf diese Art und Weise kann er Orte erkunden, wichtige Objekte - vor allen Dingen natürlich Schallplatten - einsammeln und untersuchen, um so seinem Ziel, der Ober-DJ von Nunktown zu werden, näherzukommen.

Spiele im Spiel

Neben der eigentlichen Spielhandlung trifft man bei Ultimate Mix immer wieder auf Ingames, d. h. Spiele im Spiel, die bewältigt werden wollen. Viele davon sind - wer hätte anderes erwartet - musikalischer Natur. So muß man z. B. ein Musikstück komponieren. Dazu werden einem eine ganze Reihe von Samples vorgegeben. Oder aber man muß sich als Graffiti-Künstler beweisen und eine Reihe von Sprüh-Bildern in einer vorgegebenen Zeit auf einer Wand anbringen. Für Abwechslung im Spielverlauf ist durch diese unterschiedlichen Spiele im Spiel durchaus gesorgt.

Die Bedienung des Spiels ist fast vollständig auf die Maus abgestimmt. So werden z. B. auch Gespräche mit anderen Figuren per Mausklick geführt. An den Gesprächsinhalten selbst kann man nicht viel ändern, man kann nur beeinflussen, in welchem Ton man sich mit seinem Gesprächspartner unterhält. Will man sich freundlich mit dem Gegenüber unterhalten, so klickt man auf ein Symbol in Herzform, will man ihm drohen, so ist die Faust angesagt, und möchte man ein Gespräch auf intellektuellem Level führen, so klickt man auf das Symbol mit dem Kopf.

Der Ultimate Mix läuft unter Windows 95 und enthält neben 20 Minuten Musik auch ca. 200 MB an Animationen.

Christian Müller/av

KOMMENTAR

Ob einem Ultimate Mix gefällt, ist - wie bei vielen Sachen im Leben - Geschmackssache. Wer bereits das Comic kennt, ist möglicherweise von der spielemäßigen Umsetzung angetan. Freunde typischer Adventures seien vorgewarnt: mit großartigen Puzzleaufgaben wird man hier nicht verwöhnt. Zugreifen kann jeder, der sich für ein kunterbuntes Potpourri verschiedener Aufgaben und vor allem für die groovigen Sounds von Grandmaster Flash oder Kurtis Blow begeistern kann.

Mindestens:	486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	486/100MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/3 - 200 MB
Hersteller:	Games 4 Europe
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	65%
Sound:	80%
Genre:	Action

65%

Mortimer and the Riddles of the Medallion • Action-Adventure

BALLERN UND LERNEN

LucasArts hat ein Herz für Kinder. Viel Arbeit und Pioniergeist steckten die Spiele-Traumfabrik und George Lucas selbst in die Entwicklung eines reinrassigen 3D-Actionspiels, das absolut gewaltfrei ist und zudem noch mit spielerischen Lern-Lektionen glänzt. So kann man sicher eine zukünftig kaufkräftige Zielgruppe frühzeitig an sich binden.

SID UND SALLYS SCHNECKENFREUNDIN TRÄGT DIE BEIDEN AUF IHREM SCHNECKENHAUSRÜCKEN DURCH DAS 3D-ACTION-ABENTEUER. MIT EINER STRAHLENKANONE WERDEN DIE TIERE BEFREIT.

Als Sid und Sally eines schönen Tages nach dem Hund Scout und der Katze Waffles suchen, müssen sie zu ihrem Entsetzen feststellen, daß diese in leblose Statuen verwandelt wurden. Auch der Hinterhof des alten Peterson sieht plötzlich ganz anders aus als sonst. Und anstatt des alten Peterson erzählt ihnen Professor Lazlow die gänsehauterzeugende Geschichte des bösen Lodius, der alle Tiere der Welt zu Statuen versteinert hat. Die Aufgabe der beiden ist es nun, mit Hilfe der fliegenden Schnecke Mortimer die Tiere wieder zurückzuverwandeln und ein magisches Medaillon, das Lodius von Dr. Lazlow gestohlen hat, zu suchen. Allerdings zersprang das Medaillon, als Lodius die Tiere verwandelte, in viele Einzelteile, und wurde auf der ganzen Welt verstreut. Als Spieler schlüpft man in die Rolle von Sid oder Sally und schwingt sich auf den Rücken der Schnecke Mortimer. Zusammen mit der fliegenden Schnecke gilt es, die Tiere mit einer Strahlenkanone wieder zum Leben zu erwecken, und Gegner, die sich einem dabei in den Weg stellen, einzuschleimen. Außerdem müssen noch verschiedene „tierische" Rätsel gelöst werden, um die einzelnen Stücke des Medaillons wieder zurückzugewinnen.

SCOUT UND WAFFLES SIND ZU STEIN GEWORDEN, UND PROFESSOR LAZLOW ERKLÄRT SID UND SALLY, WESHALB.

Aller guten Dinge sind drei

Das Spiel setzt sich zusammen aus Trickfilm-, Flug- und Rätselsequenzen. Über die Trickfilmsequenzen erhält der Spieler Informationen zur Handlung und erfährt, was er als nächstes zu tun hat. Während der Flugsequenzen auf dem Rücken der fliegenden Schnecke Mortimer durchstreift man die unterschiedlichsten Gegenden unseres Planeten, wie z. B. Savannen, Wälder oder die Arktis. Während der Rätselsequenzen gilt es, bestimmte Tiere anhand von Umschreibungen zu erkennen. Nur wenn die Rätsel korrekt gelöst werden, erhält man das nächste Teil des Medaillons und darf weiter.

Mortimer läuft fast komplett von CD. Es werden nur Konfigurationsdateien und Spielstände auf der Festplatte abgelegt. Besonders gelungen sind die bildschirmfüllenden Trickfilmsequenzen. Auch die Sound- und Musikausgabe sind von hoher Qualität. Nur die Grafiken während der Flugsequenzen und die eingespielten Videos während der Puzzlesequenzen lassen von der Qualität her etwas nach.

Christian Müller/av

AUF DEM RÜCKEN DER SCHNECKE FLITZT MAN IN DEN 3D-ACTION-SEQUENZEN DURCH GERENDERTE LANDSCHAFTEN.

KOMMENTAR

Mortimer versteht sich als Spiel für die ganze Familie und will mit den Computerspiele-Klischees aufräumen. Dem hehren Ansinnen fühlte sich auch George Lucas selbst verpflichtet und hat sich aktiv an der Entwicklung von Mortimer beteiligt. Die vorliegende englische Version kann hierzulande dieses Ziel sicher nicht erfüllen. Zu groß sind die muttersprachlichen Hürden für die anvisierte Kinder-Zielgruppe. Derzeit arbeitet man bei Funsoft jedoch mit Hochdruck an der deutschsprachigen Fassung. Und dann dürfen sich auch deutsche Eltern bedenkenlos das abwechslungsreiche LucasArts-Werk mit Action-, Abenteuer- und Lern-Bestandteilen für ihren Nachwuchs zulegen.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	englisch
CD/HD:	480 MB/1 MB
Hersteller:	LucasArts
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	79%
Sound:	76%
Genre:	Action-Adventure

75%

Boong!

KICKER-KOMIK

Erinnern Sie sich noch an die völlig verrückte Krankenhaus-Simulation von Magic Bytes. Trotz Klamauk, abstrusen Ideen und jeder Menge Schmuddel-Erotik ist es der deutschen Programmier-Truppe gelungen, ein hochkomplexe Wirtschaftssimulation mit Manager-Aufgaben zu kreieren. Hier haben wir einen ähnlichen Fall. Aber es geht nicht mehr um Biing!, sondern um Boong!.

Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht auch kein Krankenhaus mehr. In Boong! geht es im Grunde um Fußballgeschäft pur, dick verpackt in Satire und optisch als abgefahrenes Comic-Spiel präsentiert. Magic Bytes' eigenwilligen Ansatz für ein anspruchsvolles PC-Spiel hat die englische Firma Bletchley aufgenommen, um einen Fußball-Manager ins Leben zu rufen.

An alles gedacht

Das Windows-Programm präsentiert sich in bester Fenster-Manier. Die einzelnen Geschäftsbereiche sind über Knöpfe oder Registerkarten per Mausklick erreichbar. Boong! bietet eigentlich alles, was in diesem Metier zum Alltagsgeschäft gehört: Verschiedene Werbeformen, um Geld in die Vereinskasse zu bringen, den Abschluß von Spieler-Verträgen, Trainingslager für die Kicker, Einflußnahme auf die Mannschaftsaufstellung und natürlich auch den Transfer-Handel. Hierbei wurde allerdings die Anzahl der möglichen Transfer-Aktionen auf zwei pro Spieltag limitiert. Namen und Bezeichnungen von Spielern und Vereinen sind der Bundesliga entliehen, wurden aber verballhornt: So kickt Schlacke 05 gegen D'df.

Grafisch präsentiert sich Boong! mit vielen witzigen Comiczeichnungen ohne größeren Tadel. Man muß es eben mögen. Soundtechnisch allerdings quälen sich immer wiederholende WAV-Klänge zu besonderen Ereignissen aus den Lautsprechern. Viel Abwechslung ist hier nicht geboten. Der Action-Bildschirm, auf dem die Spielpaarungen ausgetragen werden, erinnert mit gleichförmigem Hin- und Hergeschiebe des Balles zwar an die Anfänge der Fußball-Manager, erfüllt aber durchaus seinen Zweck. Unter dem Strich bleibt der Eindruck eines spielerisch durchdachten Fußball-Managers mit allen wichtigen Funktionen, der insbesondere durch die eigenwillige Ausgestaltung für kurzweilige Vereinsführung am PC sorgt.

Christian Müller

DANK WINDOWS-EINBINDUNG WERDEN DIE MENÜS DURCH REGISTERMARKEN ANGEWÄHLT.

WÄHREND DER AUSTRAGUNG DER SPIELPAARUNGEN SIEHT MAN DEN BALL AUF DEM SPIELFELD HIN- UND HERFLITZEN.

Mindestens:	486, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA/SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch
CD/HD:	80MB/6MB
Hersteller:	Bletchley Group
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	70%
Sound:	45%
Genre:	Wirtschaftsimulation

72%

Prozessoren DX4 / 5x86 ab 78,-
Pentium 100 198,-
Pentium 133 398,-
Pentium 166 798,-
Pentium 200 1.198,-
Cyrix 6x86 120+ 248,-
Cyrix 6x86 133+ 348,-
Cyrix 6x86 150+ 448,-
Cyrix 6x86 166+ 548,-
Pentium Pro 150 998,-
Pentium Pro 200 1.298,-

Videokarten MPEG ab **248,-**
Modems ab **78,-**
Controller SCSI-2 ab **148,-**
Floppy 3,5" 1,44MB **48,-**
Gehäuse ab **98,-**

Mainboards 256kB Cache PCI
486 / 5x86 198,-
Pentium / 586 / 6x86 228,-
Intel Advance ATX 298,-
Asus P55TP4 348,-
Asus P55T2P4 398,-
Pentium Pro Intel ATX 698.-
Asus 1.198,-

Sound P&P 16Bit **78,-**
P&P Soundblaster 16Bit 178,-
AWE Soundblaster 16Bit 298,-

Windows 95 248.-
Windows 3.11 148.-

Erfragen Sie die Tagespreise!
Alle Angebote gelten nur solange Vorrat reicht zzgl. Versand + NN gemäss unseren AGB

SIMM 30pin 1MB/4MB 38,-/98,-
PS/2-RAM 4 MB 58,-
8 MB 98,-
16 MB 228,-
8 MB EDO 128,-
16 MB EDO 248,-
32 MB EDO 598,-

CD-ROM IDE 6x **148,-**
IDE 8x 198,-
SCSI 6x 298,-
SCSI 4x 248,-
CD-Recorder ab 998,-

Festplatten 1 GB IDE **298,-**
1.6 GB IDE 398,-
2.5 GB IDE 498,-
1 GB SCSI 448,-
2 GB SCSI 698,-

Grafik PCI **1MB 78,-**
2MB 128,-
VTECH 2MB EDO 198,-
Diamond 3D 2MB EDO 248,-
Diamond 3D 2MB VRAM 448,-
Elsa/Miro 2MB VRAM 448,-
Elsa/Miro 4MB VRAM 598,-
Matrox Millenium 4MB 748,-
Matrox Millenium 2MB 498,-

Drucker mono ab **348,-**
Color ab 398,-

Scanner EZ/FB mono ab **248.-**
Color ab 398.-

Farbmonitore 14" ab **448.-**
15" ab 598.-
17" ab 998,-

Gehäuse ab **98.-**

Bigtower 256kB Cache, 8MB RAM, 6xCD-ROM,1GB HD, 1MB SVGA, 16Bit-Sound
Pentium 100 1.398,-
Pentium 133 1.598,-
Pentium 166 1.998,-
Pentium 200 2.398,-
Cyrix 6x86 120+ 1.548,-
Cyrix 6x86 150+ 1.748,-

Upgrades: MB + CPU + Lüfter
z.B. **Pentium 100 448,-**
Pentium 133 648,-
Cyrix 6x86 166+ 798,-

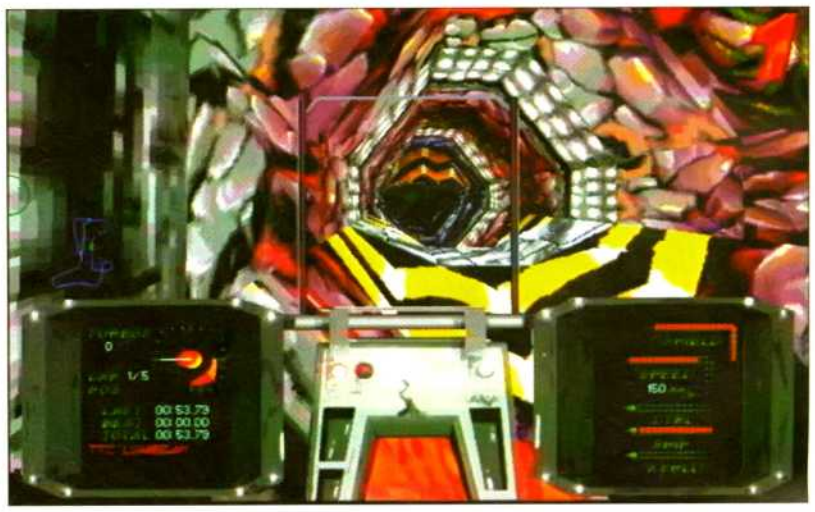
Gratis - Preisliste mit weiterer Hardware, Netz, Plotter, Tinte, Toner, Software usw. anfordern!

Call, Plug & Play! 86911 Diessen a. A. Fax 08807 8953 Tel 08807 310 Mo-Sa 10-20h CompuStore

Battle Race • Action

DESCENT-IG

Action-Rennspiele ohne Ende. Auch hier ist die Devise, Vehikel und Gegner zu kontrollieren und für Ruhm und Preisgeld Rennpisten zu umkurven. Die Technik stammt hier jedoch direkt aus dem 23. Jahrhundert und bietet dreidimensionale Bewegungsfreiheit.



DIE RENNEN FINDEN IN VERZWEIGTEN TUNNELSYSTEMEN STATT.

Der Spieler und 30 Profipiloten bestreiten in dem SciFi-Szenario eine interplanetare Rennsaison. 24 Rennstrecken verteilen sich auf vier Planeten. Die Wettbewerbe werden mit sechs unterschiedlich starken Raumgleitern ausgetragen und finden in geschlossenen Röhrensystemen statt, die nicht nur enge und langgezogene Kurven bereithalten, sondern sich auch verjüngen oder Schlangenlinien vollführen. Es muß also nicht nur die Richtung, sondern auch die Flughöhe kontrolliert werden, um weder Boden noch Decke zu touchieren. Ein Heimspiel für alle, die bereits die verwinkelten Stollensysteme von Descent erkundet haben. Als Anfänger heißt es, sich in der untersten der vier Ligen mit einem Auslaufmodell zu begnügen und dennoch die Konkurrenz auf Distanz zu halten. Nur so erhält man das Kleingeld für einen Einkaufsbummel im Supermarkt für Antriebsaggregate und Waffensysteme. Das Sortiment wurde so reichhaltig gestaltet, daß die Zusammenstellung der Einkaufsliste beinahe ein strategisches Element für ein reines Actionspiel bedeutet. Nicht nur Beschleunigungs- und Topspeedwerte des Triebwerks müssen gewürdigt werden, sondern auch das Gewicht, um Zuladungskapazität für die Magazine zu behalten.

Fingerübung

Richtig gut steuern lassen sich die Renn- und Kampfgleiter leider nur im VGA-Modus oder, unter SVGA, mit Pentium-Power jenseits der 133er-Klasse. Die intuitive Beherrschung der zahllosen Tastaturfunktionen ist dennoch unerläßlich und kostet einige Eingewöhnungszeit. Eine Kombination aus modernem 4-Tasten-Joystick und Schubregler leistet hier gute Dienste. Die durchschnittlichen Sound-FX fallen beim Spielen kaum auf. Die acht fetzigen Soundtracks, die auch als Audiostücke genossen werden können, gehören dagegen eindeutig zu den Stärken des Spiels. Die Steigerung des Spielvergnügens ergibt sich durch Hinzufügung der dritten Dimension, mit der verhindert wird, daß Battle Race sofort im Sumpf des ausufernden Actionspiel-Sektors versinkt. **Christian Müller/mh**

SVGA (LINKS) UND VGA (RECHTS) IM VERGLEICH.

HIER GIBT ES ZUBEHÖR ZUR LEISTUNGSSTEIGERUNG.

KOMMENTAR

Battle Race fasziniert in erster Linie durch den Soundtrack und seine angedeutete 3D-Komponente. Obwohl von Descent und Hi-Octane inspiriert, gelang den Programmierern zumindest ein eigenes Spielkonzept. Richtig Freude macht Battle Race aber nur mit enormer Hardware-Power und 3D-Beschleuniger-Karte, die bei der Tunnelraserei auch in SVGA noch flüssig mithalten können.

MULTIPLAYER

Battle Race legt Wert auf die Interaktion zweier oder mehrerer Spieler. Modem- und Nullmodemfunktionen sind da beinahe schon eine Selbstverständlichkeit, darüber soll Ikarions SF-Rennerei auch IPX-Netzwerkfähigkeit für bis zu acht Kontrahenten bieten. Jedoch nicht in dieser Version. Wie sich herausstellte, ist die ausgelieferte Verkaufsfassung gar nicht mit dieser Option ausgestattet und wird erst noch nachgeliefert.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA; Joystick mit Schubregler		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 8-Sp.-Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	540MB/16MB
Hersteller:	Soft Enterprises / Ikarion	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 60%	Sound: 70%	Genre:	Action

59%

Speed Rage • Rennspiel

PIXEL-RENNER

SCHWACHE ORIENTIERUNGSHILFE: STRECKENVERLAUF IM FENSTER LINKS UNTEN.

AUGENLEIDEN VORPROGRAMMIERT: ORIENTIERUNGSLOS IM FACKELSCHEIN UNTERWEGS!

POWER-UPS UND ZUSATZWAFFEN MÜSSEN AUFGEPICKT WERDEN.

Immer mehr Hersteller nutzen den Windschatten von Bleifuß & Co. für ihre Rennspiel-Kreationen. Auch die englischen Telstar-Leute halten den Markt für derartige Reaktionstests noch nicht für gesättigt und bescheren mit Speed Rage den „ultimativen Mega-Rennwahnsinn" (O-Ton Verpackung).

Bescheiden gibt sich das Werk in puncto Platzanspruch. Maximal 1,7 MB an Savegames und Einstellungen werden auf der Festplatte deponiert, das Spiel läuft ansonsten komplett von CD, ein Umstand, der mit erheblichen Verzögerungen bei Ladevorgängen bezahlt werden muß. Nach dem Spielstart - sowohl aus der DOS-Ebene als auch unter Win95 problemlos möglich - wählt man zunächst das Element, in dem man sich alleine gegen die Uhr oder gegen eine einstellbare Anzahl aus aggressiven CPU-Gegnern behaupten möchte.

Staubfahne oder Wasserfontäne

Die beiden verfügbaren Szenarien könnten kaum gegensätzlicher sein. Entweder man brettert im Big-Wheel-Strandbuggy über zehn sandige Wüstenpisten oder man versucht, mit einem getunten Sumpfboot Moorlandschaften zu durchpflügen. In düsterer Abendstimmung werden hier die zehn Kurse durch ein Spalier von Fackeln vorgegeben. Die Berührung der Streckenbegrenzungen verursacht sowohl auf dem Trockenen als auch im nassen Element kleine Explosionen, die dem Renngerät jene Nadelstiche zufügen, die sich mit der Zeit zu einem Totalschaden summieren können. Es wird dabei nicht nur um Plazierungen und Bestzeiten gekämpft, sondern die Gegnerschaft wird mit einem Arsenal an Bordwaffen außer Gefecht gesetzt.

Die Fahrzeuge sind leider mit dem Joystick kaum zu bändigen, so daß man nach einer Probierphase meist wieder bei der einigermaßen fairen Tastatursteuerung landet. Die Auflösung von 320*200 Bildpunkten verhindert außerdem eine vernünftige Orientierung, auch der eingeblendete Streckenverlauf kann fehlende SVGA-Bildschärfe nicht ersetzen.

Wenn auch das Gameplay weder innovativ noch besonders toll ausgestaltet ist, hat man sich bei Telstar zumindest bei der Implementierung zahlreicher Multiplayer-Funktionen nicht lumpen lassen! So wurde der Packung eine zweite Spiel-CD beigelegt, die zwar nur im Clientmodus bei Modem- bzw. Nullmodemspielen betrieben werden kann, den Duellanten aber immerhin die Anschaffung eines zweiten Exemplars dieses Spieles erspart. Prädikat: besonders kundenfreundlich!

Christian Müller/mh

KOMMENTAR

Die etwas eintönige Sumpf- und Wüstenrallye in unübersichtlicher, grobkörniger VGA-Auflösung läßt besonders in Verbindung mit der unfairen Joysticksteuerung eher Spielfrust als -lust aufkommen. Die Stärke von Speed Rage liegt eindeutig im Multiplayer-Bereich, wo zumindest auf technischer Ebene alle Voraussetzungen geschaffen wurden, um gesellige Powerboat- und Buggylenker zusammenzubringen.

POWER-UPS

Wie in derartigen Actionspielen mittlerweile gängige Praxis, wurden auch bei Speed Rage zahlreiche Power-Ups über den Streckenverlauf verstreut, die durch Überfahren aufgesammelt werden können. Neben den Tuning-Gimmicks für Bodenhaftung, Beschleunigung und höhere Endgeschwindigkeit gibt es noch etliche Waffenupgrades, die in Mehrfachsprengköpfen und Infrarotraketen ihren martialischen Höhepunkt finden. Vorsicht vor unkontrolliertem Einsatz!

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, Nullmodem,
Sprache:	deutsch	CD/HD:	2x298MB/ca. 1,7 MB
Hersteller:	Telstar	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 45%	Sound: 40%	Genre:	Action

55%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Greg Norman Ultimate Challenge Golf • Sport

ZAHNLOSER HAI

Jedem Golfprofi seine eigene Simulation. Mit Greg Norman, dem australischen Sonnyboy, hat Bomico sich ein echtes Schwergewicht unter den Ballkünstlern geangelt. Leider beißt sich der weiße Hai an der knackigen Konkurrenz diesmal die Zähne aus.

Greg Norman Ultimate Challenge Golf (was für ein Name!) bietet zwei Spielmodi auf zwei verschiedenen Kursen an. Im Simulations-Modus stellen Sie lediglich alle notwendigen Schlagparameter ein, der Hai greift dann selbst zum Schläger und führt den Schwung selbständig aus - ungewöhnlich. Im Arcade-Modus ist dann auch wieder die Hand-Auge-Koordination gefragt. Über die übliche Schwunggrafik haben Sie Flugbahn, Drall und Länge Ihrer Schläge wieder selbst in der Hand, wobei das Balkendiagramm zwar zweckmäßig, aber ein wenig altertümlich anmutet. Ansonsten verfügt Gregs Simulation über altbekannte Features: verschiedene Jahreszeiten, Schlägerauswahl, Fly Bys, Windgeschwindigkeiten usw. Sogar so exotische Einstellungen wie die Auswahl des Spielballes unter drei verschiedenen Modellen oder die Bestimmung der Abschlaghöhe dürfen vorgenommen werden. Unbedingt notwendig sind diese Optionen allerdings nicht. Das Ganze wird noch etwas aufgepeppt durch einen Prügelkurs für Golfanfänger und kleine Videosequenzen über den Star selbst. Naja, ganz nett!

Blasses Windows

Ultimate Challenge Golf ist ausschließlich unter Windows spielbar, wobei es allerdings egal ist, ob Sie sich bereits mit dem neuen Windows 95 oder noch mit der Version 3.1 herumquälen. Während die Steuerung mit der Maus noch locker von der Hand geht und sich die Nachladezeiten für die Grafiken auch auf kleineren Systemen in gepflegten Grenzen halten, wirkt die Spielfelddarstellung so, als hätte man einen leichten Braunfilter vor den Monitor gehängt. Trotz Unterstützung der High- bzw. TrueColour-Farbtiefe erscheint die gesamte Farbpalette blaß. Es könnte ja sein, daß die Grüns in Australien aufgrund der extremen Sonneneinstrahlung etwas darniederliegen, aber das hätte man ja nicht unbedingt auf die PC-Version übertragen müssen. Immerhin, die Spielersprites, allen voran der Meister persönlich, sind sehr gut animiert worden, und die spärliche Sprachausgabe ist ganz nett akzentuiert. Dafür wurde wiederum bei den Sound-FX gespart, genau wie im richtigen Leben spielt sich eine Runde Golf mit Greg Norman beinahe in völliger Stille. Damit kein falscher Eindruck aufkommt: Ultimate Challenge Golf ist kein schlechtes Programm, für einen Spitzenplatz bei den Golfsimulationen fehlt es lediglich am letzten Feinschliff.

Christian Bigge

ÜBER DAS SETUP KÖNNEN SIE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD DES PROGRAMMS BESTIMMEN.

DER GROSSE GREG BEREITET SICH AUF SEINEN ABSCHLAG VOR. UNTEN SEHEN SIE DIE MENÜLEISTE, ÜBER DIE SÄMTLICHE SCHLAGFUNKTIONEN LEICHT ZU STEUERN SIND.

KOMMENTAR

Alles recht hübsch hier, zugegeben. Warum ich mir Greg Normans Golfsim aber auch noch zulegen soll, bleibt im verborgenen. Wer auf direkten Wettkampf steht, greift sowieso zu PGA Tour Golf 96. Freunde der perfekten Simulation bekommen mit Links LS nicht nur mehr Optionen, sondern auch noch spektakulärere Optik geboten. Bei der lieblosen Steuerungsgrafik beißt sich der Hai endgültig in den eigenen Schwanz. Nicht schlecht, aber zu wenig, um viele PC-Spieler für diese Randsportart zu begeistern.

Mindestens:	486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, True Colour		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	nein
Sprache:	englisch	CD/HD:	15MB/460MB
Hersteller:	Grolier Interactive	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 67%	Sound: 30%	Genre:	Action

69%

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!
"Z"
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	**DA 74,99**
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DVx69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	**DA 54,99**
Baphomets Fluch	DVx74,99
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Blood and Magic	DV i.V.
Blown Away	DV 74,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99
Civilization 2	**DV 79,99**

CD-ROM

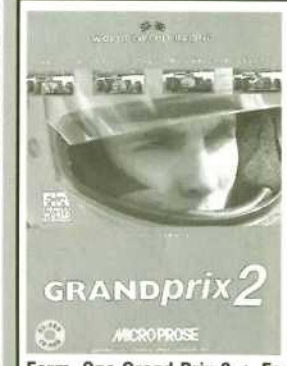
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 5	DA 79,99
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Normality	DV 74,99
Offensiv - HSV	**DV 59,99**
Offensiv-Bay. München	**DV 59,99**
Offensiv - Düsseldorf	**DV 59,99**
Offensiv - Schalke	**DV 59,99**
Offensiv - Bielefeld	**DV x59,99**
Offensiv - Dortmund	**DV x59,99**
Olympic Games	**DA 67,99**
Olympic Soccer	DA 67,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA European Tour	DA 79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Civil War General	**DV 79,99**
Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquerer A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	**DVx64,99**
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Deadline	DV 39,99
Der Produzent	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx74,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Descent 2	DA 78,99
Destruction Derby	DA 84,99
Diabolo	DVx84,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50
Discworld	DV 74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	**DV 89,99**
Euro 96 Soccer	DV 74,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	**DV 69,99**
Fast Attack	DV 64,99
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Firefight	**DA 59,99**
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV104,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Gear Head	DV 49,99
Gender Wars	**EV 49,99**
Golden Gate Killer	**DV 69,99**
Hard Line	DVx59,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Load Star	DAx77,99
Manic Karts	DA 29,99
Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99

PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	**DV i.V.**
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA x59,99
Privateer 2	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Quake	**DA 69,99**
Rebel Assault 2	DV 79,99
Return Fire WIN 95	**DV 79,99**
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	DV 74,99
Ripper	DV 79,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx74,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DV 59,99
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	DV 89,99
Sonic	**DA 49,99**
Space Bugs	DV 64,99
Space Hulk 2	**DA 79,99**
Speed Haste	DA 59,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	DA 67,99
Star Trek Tech. Manuel	**DV 69,99**
Star Wars Collection	DV 54,99
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
Stonekeep	DV 84,99
S.T.O.R.M.	**DVx79,99**
Strike Base	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	DA 69,99
Terra Nova	**DVx69,99**
Terminator Future Shock	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DVx74,99**
Tilt	DA 51,99
To Shin Den	**DV 64,99**
Torrins Passage	DV 79,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
Urban Runner	**DV 69,99**
Vollgas	DV 54,99
Viking Conquest	DV 67,99
Virtual Karts	**DV 19,99**
Virtua Fighter	**DA 74,99**

Unsere Hit`s!

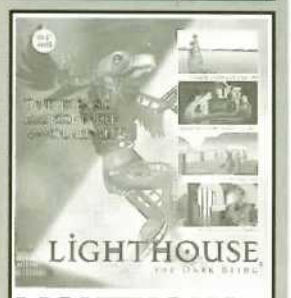


Formula One Grand Prix 2
Deutsche Version
nur DM 104,99

Oder im Komplett-Set:
Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1 + Thrustm. Lenkrad T2 mit Gas- und Bremspedale
DM 299,99

Command & Conquer 2
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
"Alarmstufe Rot"
Deutsche Version
Erscheinungstermin 2. Oktober
nur DM 89,99

Virtua Figther
Deutsche Anleitung
nur DM 74,99



LIGHTHOUSE
Deutsche Version
nur DM 84,99

Gender Wars
Englische Version
nur DM 49,99

MISSION FORCE CYBER STORM
Deutsche Version
nur DM 84,99

Quake
Deutsche Anleitung
nur DM 69,99

CD-ROM

Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV 69,99
Wing Commander 4	**DV 79,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zorck Nemesis	**DVx84,99**
"Z"	**DV 74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	**DV 34,99**
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	**DV 29,99**
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	**DV 29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	**DV 19,99**
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	**DV 29,99**
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Remorse	**DVx29,99**
Daedalus Encounter	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
History Line 14 - 18	DV 29,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	**DV 29,99**
Indy Car Racing 1	DA 19,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
Knights of Xentar	**DV 29,99**
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Load Runner	**DV 29,99**
Lost Eden	**DV 19,99**
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	**DV 24,99**
Monkey Island 2	**DV 24,99**
Nascar Racing	**DA 24,99**
NHL Hockey 95	**DA 29,99**
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Power House	**DV 34,99**
Privateer+Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	**DV 24,99**
Shanghai Great Moments	DV 29,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	**DV 34,99**
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99

Weitere Angebote

Steel Panther	DV 39,99
Strike Command.+Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	**DV 29,99**
Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	**DV 29,99**
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	**DV 34,99**
X - Wing	**DV 29,99**

Wir führen Sony Play-Station Spiele
und Zubehör in großer Auswahl.

Sony Playstation z.B.:

Earthworm Jim 2	DV 89,99
Fade to Black	DV 89,99
Impac Racing	DA 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Olympic Soccer	DA 79,99
Powerplay Hockey	DA 79,99
Pro Pinball the Web	DA 84,99
Resident Evil	**DV 89,99**
Ridge Racer Revolution	DA 94,99
Space Hulk Blood Chapter	DA 89,99
Syndicate 2 Wars	DVx89,99
Tilt	DV 79,99
Time Commando	DVx89,99
To Shin Den 2	DA 99,99
Track + Fields	DA 99,99

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

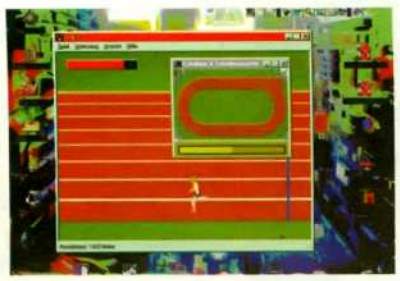
Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf • Sportspiel

FITNESSMANGEL

Wer erinnert sich nicht an das Duell der achtziger Jahre? Hingsen gegen Thompson, der deutsche Hüne gegen den britischen Schlaufuchs, der Ausgang ist bekannt. Auch in Atlanta war das britische Medientalent wieder mit von der Partie, wenn auch nur als Kommentator und seit neuestem als Protagonist für eine PC-Zehnkampfsimulation.

Das Win95-Programm funktioniert verblüffend einfach. Im Gegensatz zu bisherigen Spielen dieser Art ist es kein Joystick- oder Tasten-Killer. Alle Disziplinen lassen sich im SVGA-Fenster mit ein bis zwei Mausklicks absolvieren. Dazu gibt's Gratis-Tips vom Altmeister per Video vor jedem der Wettbewerbe und als Zugabe ein Interview mit dem Doppelolympiasieger von L.A. und Seoul.

ALS UNGLAUBLICH BELANGLOSES GESCHWÄTZ ENTPUPPT SICH DAS SYNCHRONISIERTE THOMPSON-INTERVIEW!



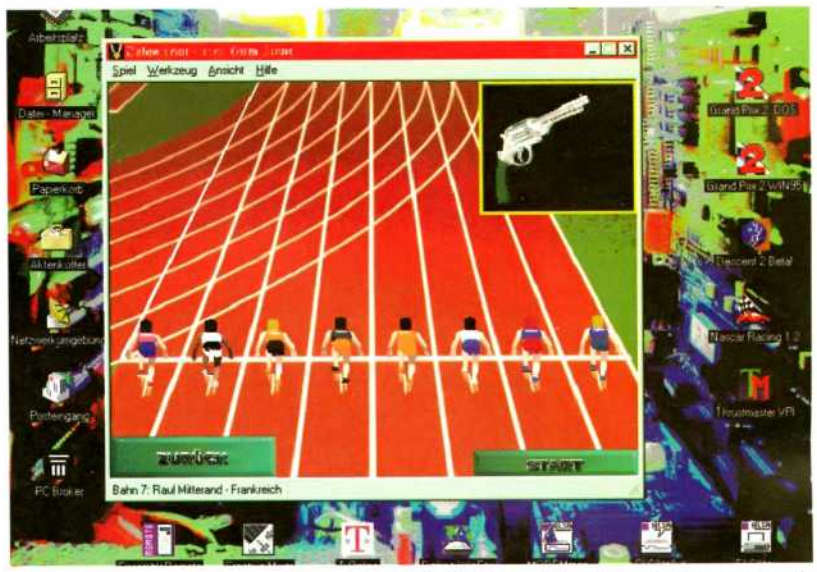
LAUFGESCHWINDIGKEIT (ROTER BALKEN) UND KONDITION (GELBER BALKEN) MÜSSEN BEIM 1500M-LAUF RICHTIG EINGETEILT WERDEN.

Entspannter Wettkampf

Zu Beginn einer Karriere muß sich der PC-Sportler für eine Spielfigur aus dem Feld der zehn internationalen Mehrkämpfer entscheiden oder aber seinen persönlichen Helden nach Hautfarbe und Nationalität erschaffen. Bis zu vier Mitspieler können um die Krone der Leichtathletik wetteifern, die übrigen Athleten werden vom Computer gesteuert.

Der Spielablauf gestaltet sich weitgehend streßfrei. Während der Aktive bei allen traditionellen „Summer-" und „Winter Games" bisher durch hochfrequentes Joystick- oder Tastaturgehacke in Aktion trat, setzt sich die Spielfigur hier wie von selbst in Bewegung. Lediglich die Reaktion auf den Startschuß wird dem Spieler abverlangt, danach beschleunigt der virtuelle Athlet durch Gedrückthalten der linken Maustaste automatisch auf Höchstgeschwindigkeit.

Bei den Sprungdisziplinen wird lediglich der Moment des Absprungs durch einen Mausklick bestimmt, der Anlauf kann nicht beeinflußt werden. Auch die Vorbereitung der Würfe geschieht weitgehend automatisch. Hier kann immerhin die Position im Wurfring (beim Kugelstoßen) verändert werden, Anlauf oder Drehbewegung laufen ebenfalls automatisch ab. Der Spieler bestimmt nur den Moment des Loslassens des Wurfgeräts. Zu frühes Loslassen kostet dabei an Weite, zu spätes Reagieren führt zum Übertreten der Markierungen und zu einem ungültigen Versuch. Das ist besonders ärgerlich, weil auch ein ungültiger Sprung oder Wurf wertvolle Kondition kostet, die meist gegen Ende des Tages bei den langen Laufdisziplinen fehlt.



DIE REAKTION AUF DEN STARTSCHUSS IST BEIM 100M-SPRINT ENTSCHEIDEND. ZWEI FRÜHSTARTS SIND FREI!

WURFTECHNIK SERIENMÄSSIG! NUR DAS LOSLASSEN STEUERT DER SPIELER.

Konditionsmangel

Am Ende eines Wettkampftages zeigt ein Balkendiagramm, wieviel Kondition noch übrig ist. Beim abschließenden 400- bzw. 1500m-Lauf müssen die Kräfte so eingeteilt werden, daß man nicht im Schneckentempo ans Ziel gelangt. Zeitweiliges Lösen des „Gaspedals" bringt dabei nur geringe Ge-

PUNKTEKONTO

Nur wenn genügend Zehnkämpfe bestritten werden, füllt sich das Konditionskonto des eigenen Athleten. Die so erschwitzten Ausdauerpunkte können mit Hilfe der 'TRAIN'-Funktion in fünf weitere Eigenschaften wie z. B. Schnelligkeit oder Wurfkraft umgewandelt werden. Die richtige Mischung macht den Erfolgsathleten aus, denn das hemmungslose Plündern des Konditionskontos schwächt den Sportler stets entscheidend in der zweiten Hälfte der beiden Wettkampftage.

Diese Ochsentour kann übrigens durch den Simulationsmodus, in dem der gesamte Wettkampf in Sekundenschnelle CPU-gesteuert abläuft, um einiges verkürzt werden.

LEICHTATHLETIK-KÖNIG

Zehnkampf besteht aus zehn Schnellkraft- und einer Kraftausdauerübung, die auf zwei Tage verteilt werden. Die Besten kommen dabei gerade in den Lauf- und Sprungdisziplinen erstaunlich nahe an die Topleistungen der jeweiligen Spezialisten heran, natürlich mit Ausnahme des 1500m-Laufes, der den meisten der muskelbepackten „Königen der Athleten" nicht besonders liegt.

1. Tag: 100m, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400m
2. Tag: 110m Hürden, Diskus, Stabhochsprung, Speerwurf, 1500m

schwindigkeitseinbußen und verhindert die vorzeitige totale Erschöpfung. Sollte der Ausdauerbalken einmal zu früh auf Null springen, fliegen die Konkurrenten nur so vorbei und die Endzeit wird katastrophal. Wer beim Hochsprung ab 1,20 m jeden kraftraubenden Versuch „mitnimmt", braucht sich nicht zu wundern, wenn ihm am Ende des Tages die Puste ausgeht. Am Anfang der Karriere hat jeder Athlet lediglich das Potential für 3.000 bis 4.000 Gesamtpunkte. Nur durch häufiges Absolvieren des leichtathletischen Mehrkampfes steigen die Leistungen an (siehe Kasten Punktekonto). Wer geduldig dabeibleibt und ungezählte Saisonwettkämpfe ableistet, wird in den Bereich des derzeit gültigen Weltrekordes vorstoßen. Ob man allerdings so lange dabeibleibt, ist mehr als fraglich, denn die Grafik fällt doch enttäuschend dürftig aus, und auch die Darstellung der Sportler entlockt höchstens ein müdes Lächeln.

ALTMEISTER DALEY THOMPSON GIBT VOR JEDER DISZIPLIN KLEINE TIPS.

AUF DEN RICHTIGEN ABSPRUNG KOMMT ES AN! EIN HOCHSPRUNG-VERSUCH ÜBER 2,00 M.

Christian Bigge/mh

KOMMENTAR

Couchpotatoes können aufatmen! Nicht einmal das anstrengende Joystickstakkato wird einem bei Daley Thompson's Zehnkampf mehr abverlangt. Die wenigen Mausklicks und das richtige Einteilen der Kondition vor dürftiger Grafik- und Soundkulisse lassen das Ergebnis von Interacitve Magics Bemühungen gegenüber Konsolenhits a la TRACK & FIELD fast peinlich wirken. Für die kleinen Arbeitspausen zwischendurch könnte der Leichtathletikmehrkampf in der Tradition von Minesweeper & Co. eigentlich taugen, dann allerdings bitte ohne die multimediale Aufblähung in Form eines Thompson-Interviews, das in seiner unglaublich redundanten Belanglosigkeit fast schon Realsatire darstellt.

Mindestens:	486/66, 8MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Windows95		
Empfohlen:	Pentium 60, 8MB RAM, Six-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	215 MB/ 11-140MB
Hersteller:	Interactive Magic	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 25%	Sound: 20%	Genre:	Sport

15%

MULTISOFT
Inhaber Uwe Florenz
T-Online Florenz#
Kostenlose Preisliste anfordern !

Bestelltelefon:
03762/6004
oder
03762/6005
(Anrufbeantworter)
FAX 03762/6016

PC CD-Rom

Albion	DV 59.90
AH-64 Longbow	DV 89.90
Arcade Amerika	DV 78.90
Bad Mojo	DV 79.90
Big Red Racing	DV 65.90
Baphomets Fluch *	DV a.A.
Caesar 2	DV 89.90
Chewy Esc von F5	**DV 49.90**
Chronicle of the Sword	DV 79.90
Civilisation 2	DV 85.90
Command & Conq. 2 *	DV 88.90
Cyberia 2	DV 76.90
D	DV 79.90
Daggerfall *	DV 89.90
Death Gate	DV 86.90
Defcon 5	DV 69.90
Der Seelenturm	DV 29.90
Die Reise des Th.Blau.Adler	65.90
Diablo *	**DV 88.90**
Decathlon Olymp.Zehnk.	DV 69.90
Die Fugger 2	DV 89.90
Die Siedler 2	DV 75.90
Dungeon Keeper *	DV 86.90
Dungeon Master 2	DV 86.90
Earthsiege 2	DA 79.90
Earthworm Jim (Win)	DV 76.90
Elisabeth 1.	DV 89.90
Extreme Games	DV 59.90
Fantasie General	DV 76.90
F1 Grand Prix 2	DV 99.90
F1 Manager 96	DV 76.90
Gabriel Knight 2	DV 89.90
Gene Wars	DV 86.90
Heart of Darkness	DV 98.90
Hugo 3	DV 65.90
Into the Void *	DV a.A
Kingdom of Magic	DV 78.90
Lands of Lore 2 *	DV 89.90
Master of Orion *	DV 89.90
Master of Magic	DV 39.90
Mech Warrior 2	DV 86.90
Myst	DV 69.90
NBA Live 96	DV 86.90
NHL Hockey 95	DV 35.90
NHL Hockey 96	DV 86.90
Normality *	**DV 76.90**
Olympic Games	DV 69.90
Panzer General 2	DA 69.90
PGA Tour Golf 96	DA 86.90
PGA Tour Golf 96 Data	DA 39.90
Pole Position	DV 89.90
Polce Quest-S.W.A.T.	DV 79.90
Quake *	E a.A
Raptor	DV 32.90
Rayman	DV 63.90
Ripper	DV 85.90
Schatten über Riva*	**DV 39.90**
Schleichfahrt *	DV 79.90
Shannara	DV 76.90
Silent Hunter	DV 69.90
Silent Steel	DV 96.90
Space Marines	DV 59.90
Star Trek Deep Space 9	DA 79.90
Star Trek Klingons	**E 69.90**
Stonekeep	DV 89.90
S.T.O.R.M.	DV 87.90
Syndicate plus	DV 35.90
Syndicate Wars *	DV 89.90
Terra Nova	DV 79.90
Tie Fighter	DV 79.90
Tomb Raider *	a.A
Vollgas	DV 67.90
Warkraft 2	DV 82.90
Wodruff and the Schni.	**DV 39.90**
Worms	DV 69.90
Worms Reiforcem.Data	DV 39.90
Z *	DA 75.90
Zork Nemesis *	DV 89.90

Kinder

Alice im Wunderland	DV 52.90
Burg Drachenstein	DV 49.90
LexiKIDS	DV 78.90
Leonardos Lernabenteuer	DV 59.90
Pumuckl:Super Memo	DV 39.90
Pumuckl:Klabauterjagd	DV 78.90
Pumuckl:Spielekiste Win	DV 39.90
Tom & Jerry	DV 59.90

Sonstiges

ARAL Deutschl.od.Euro.	DV 69.90
Biolek-Meine Rezepte	DV 56.90
Fahrschule	DV 49.90
Geo Route (Win)	DV 49.90
Ikarus Translater Pro	39.90
Ikarus Engl..Span.oder Ital	35.90
Win 95 Pegasus	29.90
Win 95 Shareware Welt	19.90
Gr. Schummel-Spiele Buch	29.90
Ultimat. Strategiespielebuch	29.90
Mackensen: Deutsche Rechtschreibung (Win)	DV 29.90
Bertelsmann	
-Universallexikon'96	DV 75.90
-Tierlexikon	DV 75.90
-Lexikon Geschichte	DV 109.90
-Lexikon Wirtschaft	DV 109.90

Schriftl. Bestellung an **Multisoft** Inh. U.Florenz Hauptstr.1a 08439 Lauterbach

Zubehör

Action Replay Pro V.4.6.	149.00
C&H Flight Stick Pro	124.00
C&H Pedals Pro	194.00
Thrustmaster XL Action Joyst.	69.00
MS Sidewinder 3D pro	91.00
Creative Labs	
SB AWE 32 PnP	379.00
SB 16 PnP	179.00

Preise in DM. Änderungen und Irrtümer vorbehalten!Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig !
DV =Deutsche Version
DA =Deutsche Anleitung
E =Englische Version

Versandkosten: Postnachnahme: 9.50 +3.00 Gebühr Vorkasse: 6.50
Über 400 Spiele !!!
Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar *

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach
e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de
BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD - Rom:

Afterlive	H 69.90
AH 64 Longbow	D 78.90
Akte Pandorra*	***D 74.90***
Ancient Empires	D 78.90
Anvil of Dawn	D 71.90
ATF Adv tact Fighter	D 79.90
Azraels Tears*	D 69.90
Bad Mojo	D 78.90
Baphomets Fluch*	D 73.90
Battle Race	H 68.90
Big Red Racing	D 72.90
Bleifuß	***D 49.90***
Civilisation 2	D 77.90
Civil War General*	D 81.90
Command + Conquer	***D 79.90***
C+Conqu Missiondisk	D 29.90
Command+Conquer*	***D 87.90***
Alarmstufe Rot	
Conquesto t newWorld	D 84.90
Cronicles o t Sword	D 78.90
Crusader - no regret*	***D 64.90***
Cyber Judas	E 78.90
Cyberia 2	D 74.90
Cybermage DarkLAw.	***D 39.90***
Cyberstorm*	***D 81.90***
Daggerfall*	***D 81.90***
Deathkeep Win95	H 69.90
Der Produzent*	D 74.90
Descent 2	H 84.90
Die Fugger 2	D 78.90
D gr Schl id Ardennen*	D 69.90
D gr Schl u Gettysbur *	D 69.90
Die Schlumpfe	D 69.90
Die Siedler 2	***D 69.90***
Discworld	D 76.90
DSA3 Schatten uRiva*	D 39.90
Dungeon Keeper*	***D 72.90***
Earthsiege2 Skyforce	D 81.90
Earthw Jim - Win95	D 66.90
Earthworm Jim 1+2	D 65.90
Elisabeth 1	D 84.90
Electr.Arts Classics	***je 29.90***
(z.B.Bioforge, I. Big Adventure, Mantis Carpet, NHL Hockey 95, Theme Park USNavy Fighters)	
Epic Pinball	H 29.90
Evocation	D 71.90
F1 Grand Prix 2	***E 79.90***
F1 Grand Prix 2	***D 94.90***
F1 Manager 96	D 69.90
Fantasy General	***D 69.90***
Fast Attack	D 64.90
Gearheads	D 52.90
Gender Wars	E 69.90
Gene Machine*	***D 69.90***
Golden Gate Killer*	D 69.90
Hexen Mission CD	E 34.90
Indy Car Racing 2	D 69.90
Jazz Jack Rabbit	D 32.90
Karma	D 69.90
Kick Off 96	H 36.90
Kingdom of Magic	D 69.90
Lighthouse*	***D 88.90***
Mad TV 2*	D 69.90
Mag	D 69.90
Martini Racing	***D 25.90***
Mechwarrior 2 Sp Ed	D 79.--
Monopoly	D 59.90
MontyPyt sQu f t Grail	E 57.90
Mortimer	E 64.90
Moto X*	H 76.90
Myst Special Edition 2	D 67.90
NBA Live 96	D 79.90
Need for Speed Spec.	***D 79.90***
Normality	D 71.90
Olympic Games	***H 64.90***
Olympic Soccer	***H 64.90***
One must fall	H 29.90
Organic Art	D 56.90
Pole Position	D 84.90
Police Quest SWAT	H 76.90
Quake*	***E 75.90***
Rayman	D 49.90
Rebel Assault 2	D 79.90
Red Ghost	***D 74.90***
Return Fire*	D 76.90
Riddle of Master Lu	***D 69.90***
Ripper	D 79.90
Shannara	***D 75.90***
Shellshock	D 75.90
Shivers	D 76.90
Silent Hunter	D 69.90
Silent Thunder	D 84.90
Sonic CD*	***D 54.90***
Space Bucks	D 64.90
Space Hulk Win95	D 78.90
Star Trader*	D 63.90
Star Trek Warrior Set*	D 67.90
Star Wars Collection	D 49.90
S.T.O.R.M.*	***D 73.90***
Strike Base	D 56.90
SU 27 Sukhoi	D 69.90
Syndicate Wars*	***D 79.90***
Synergist - Close Up*	D Anfr
Terra Nova*	D 69.90
Terror Trax*	H 42.90
Tie Fighter Collection	D 73.90
Time Commando*	***D 72.90***
The Dig	D 69.90
The Muppets Inside*	***H 66.90***
Thunderhawk 2	D 69.90
T-MEK*	H 76.90
Toonstruck*	D 73.90
Top Gun-Fire at Will	D 49.90
Tunnel B1*	D Anfr
Tyrian	H 69.90
UEFA Euro 96	D 64.90
Urban Runner	D 65.90
Virtua Fighter PC	***D 74.90***
Warcraft 2	D 75.90
Warcraft 2 Exp Disk	D 29.90
Warhammer	D 69.90
Wing Commander 4	***D 79.90***
Win- Skat	D 39.90
World Rally Fever	H 64.90
Worms	D 66.90
Worms Data Reinforc	D 36.90
Z*	***D 75.90***
Zork Nemesis*	D 79.90

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u.Lösungen.

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version
Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung: 15.- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Return of Arcade • Action

OLDIES BUT GOLDIES?

Vor mehr als zehn Jahren, als Computer-, und Videospiele und auch einige Leser noch in den Kinderschuhen steckten, waren einige Spiele schon zu Klassikern avanciert. Dazu gehören Galaxian, Pole Position, Dig Dug und selbstverständlich Pac Man. Microsoft hat die Oldies jetzt neu aufgelegt und bietet sie im praktischen Windows-Viererpack an.

Hersteller der Originale ist übrigens die japanische Firma Namco, die viele vermutlich erst seit Ridge Racer kennen. Auch wenn die Originalautomaten längst aus den Spielhallen verschwunden sind, sind die Spiele vor wenigen Wochen als technisch aufgemotzte Automaten-Versionen wieder aufgelegt worden. Nun aber kann man den gleichen Spaß auch im eigenen Heim genießen. Puristisch setzt Microsoft dabei auf die Originale. Da wurde nichts verschönt, grafisch überarbeitet oder neu vertont. Der einzige Unterschied besteht in Optionen, mit denen sich das Original noch leicht abändern läßt, und der modernen Win95-Plattform.

Dig Dug

MIT SCHAUFEL UND PUMPE GEHTS AUF MONSTERJAGD.

Monster aufblasen und platzen lassen ist der hauptsächliche Spielinhalt von Dig Dug. In den Optionen kann man wieder die Geschwindigkeit der Monster Pooka und Fygar, des Diggers und die Punktzahlen den eigenen Wünschen anpassen. Gespielt wird wieder mit Joystick oder Tastatur. Wie bei allen Arcade-Classics wird man auch für Dig Dug eine Menge Übung benötigen, um wieder auf das alte Spielniveau zu kommen. Spaß macht es allemal.

Pac Man

IN DER GEISTERBAHN, DA IST GUT KIRSCHEN ESSEN...

Jeder kennt das kleine gelbe gefräßige Monster. Der Name leitet sich übrigens aus dem Japanischen ab. Paku-paku heißt so viel wie Essen. In den Optionen lassen sich die Anzahl der Leben, die Intelligenz und die Geschwindigkeit der Monster sowie die benötigten Punkte für Bonus-Leben einstellen. Gesteuert wird entweder mit einem Joystick oder den Cursortasten. Schon kann man seinen hungrigen „Freß-Man" füttern. Die kleinen Häppchen geben nach wie vor 10 Punkte, die Kraftnahrung hingegen 50. Nachdem man so einen riesigen Klops verschlungen hat, lassen sich auch die Geister vertilgen, zumindest für eine gewisse Zeitspanne. In den späteren Levels, die übrigens alle gleich aussehen, wird diese Zeit verschwindend gering. Durch das Kraftfutter ändern die Geister dann nur noch die Laufrichtung.

Pole Position

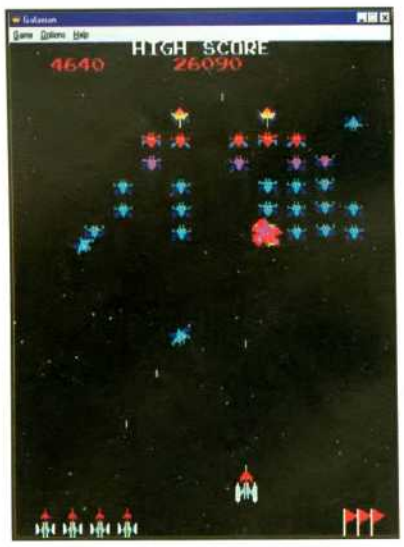
AUS ERSTER REIHE MIT 180 MEILEN ÜBER DIE PISTE.

Um das Gedächtnis aufzufrischen: Pole Position war eine der ersten Renn-Sims überhaupt. Es gab immerhin schon zwei Gänge, nämlich High und Low. Ansonsten kann man nur noch Gas geben und lenken. Wer braucht schon eine Bremse? Gesteuert wird mit Maus, Joystick oder Tastatur. Spätestens hier zweifelt man am damaligen Geschmack. Der technische Fortschritt wird extrem deutlich. Verglichen mit einer zeitgemäßen Simulation kann man über Pole Position nur schmunzeln.

Galaxian

Der Vater von Galaga und Space Invaders und damit Urahn aller Weltraum-Ballerspiele ist und bleibt Galaxian. Für den Fall, daß Verwechslungsgefahr besteht, eine kurze Erläuterung: Space Invaders ist das Shoot ´em Up mit den Bunkern, bei Galaga hingegen läßt sich kurzzeitig ein Schutzschild aktivieren, und über alle drei Levels hat man ein riesiges Ufo als Gegner. Galaxian kommt ohne diese Staffage aus. Sämtliche außerirdische Eindringlinge formieren sich wie am Schießstand. Ab und zu schwingen sich ein paar Kamikaze herab und eröffnen das Feuer. In der Urfassung kann man nur einen Schuß nach dem anderen abgeben, so daß immer nur einer auf dem Bildschirm ist. In den Optionen läßt sich auch das ändern, genauso die Geschwindigkeit des Schiffs, die Anzahl der Leben und die benötigten Punktestände für Bonusleben.

Alexander Geltenpoth



BALLERSPIEL FÜR PROFIS, NATÜRLICH AUCH IM FENSTER.

Mindestens:	486/DX-33, 8 MB RAM, Windows 95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Hot Seat
Sprache:	englisch	Disk/HD:	3 Stück/7MB
Hersteller:		Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 5%	Sound: 5%	Genre:	Action

65%

Strife • Action

GEKLONT

Unter der Lizenz von ID-Software verbindet Strife aus dem Hause Velocity bewährte Ballerei mit interaktiven Handlungselementen.

BEI DEN TEXTUREN WURDE GEWALTIG GESPART. ALLES WIRKT ETWAS KLOBIG UND UNAUSGEREIFT.

Infolge eines Kometeneinschlags wird ein fremder Planet von einem Virus befallen. Bei einigen ruft diese Seuche Mutationen hervor, die sie zu erbarmungslosen Barbaren werden lassen. Ein Regime der Gewalt und Unterdrückung entsteht. Als wandernder Söldner betritt man die Stadt Tarnhill, die fest in den Händen der Tyrannen scheint. Dort wird man der Plünderei beschuldigt und zum Tode verurteilt. Als kampferprobter Actionheld weiß man sich dieser Behandlung natürlich zu entziehen. Anschließend schwingt man sich frischen Mutes zurück in den burgartigen Stadtkomplex. Statt einer erwarteten Metzelei gilt es vorerst jedoch, den Bewohnern Tarnhills in zwanglosen Plaudereien Informationen zu entlocken. Per Tastendruck erscheinen Dialogfenster, die bisweilen mit einer plumpen Grafik oder einer hohlen Sprachausgabe untermalt sind. Verfolgt man die Hinweise der Bevölkerung, trifft man bald auf eine im Untergrund operierende Rebellengruppe, die gerade zum Schlag gegen das Regime ausholt. Hier erhält man weitere Instruktionen und Aufträge, bei denen man auch mal zur Waffe greifen darf. Leider sind die zu erledigenden Missionen meist so simpel, daß sich die Frage aufdrängt, warum die Rebellen sie nicht gleich selber erledigt haben. Trotz der vorgegaukelten Interaktivität und der konstruierten Handlungsschiene erweist sich Strife als liebloser Klon der berüchtigten ID-Spiele. Angesichts des grobpixligen VGA-Designs und der dürftigen Gestaltung der Texturen kann bei Strife von einem würdigen Nachfolger nicht die Rede sein.

Christian Müller/mi

KOMMENTAR

So richtig packend ist Strife nicht. Die Verbindung von 3D-Action mit interaktiven Rollenspielelementen ist zwar ein Schritt in die richtige Richtung, doch gute Ideen wurden nur halbherzig umgesetzt. Den Vergleich mit seinen Vorbildern kann es nicht zuletzt wegen mangelnder Atmosphäre kaum bestehen.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	Modem, 8-Sp.-Netzwerk
Sprache:	englisch, wenig	CD/HD:	18 MB/18 MB
Hersteller:	Velocity	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 51%	Sound: 62%	Genre:	Action

52%

Okay Soft Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Abuse	DV	66.90	Gabriel Knight 2	DV	82.90	Sam + Max	DV	35.90
ADI: Junior II 4-6	DV	67.00	▪ Gearheads	DA	52.90	▪ Schleichfahrt	DV	79.90
ADI: Junior II 6-7	DV	67.00	▪ Gene Machine	DV	66.90	Sensible World Europe Ed.		55.90
ADI: Englisch Kl. 6	DV	67.00	▪ Golden Gate Killer		65.90	Shannara	DV	75.90
▪ Afterlife	DA	71.90	▪ Greg Norman Golf	DA	48.90	Shellshock	DV	75.90
▪ AH-64D Longbow	DV	78.90	▪ Hugo 2	DV	43.90	Silent Hunter	DV	69.90
Albion	DV	35.90	▪ Hugo 4	DV	62.90	Silent Thunder (Win'95)	DV	82.90
Anvil of Dawn	DV	71.90	▪ Hugo Screensaver		36.90	▪ Sonic CD	DA	55.90
▪ Akte Pandora	DV	78.90	Incredible Machine	DA	25.90	Space Bucks	DV	69.90
Ascendancy	DV	55.90	Indy Car Racing 2	DA	75.90	▪ Space Hulk 2 (Win'95)	DA	77.90
ATF: Adv. Tactical Fi.	DV	78.90	Judge Dredd	DA	82.90	Speed Haste	DA	59.90
Bad Mojo	DV	75.90	▪ Karma	DV	70.90	Space Quest 5	DV	25.90
Baku Baku Animal	DV	55.90	Kyrandia 3	DV	24.90	▪ Spud	DV	62.90
Baldies	DA	65.90	▪ Lands of Lore 2	DV	87.90	▪ Star Trek Klingons		66.90
Baphomets Fluch	DV	75.90	▪ Lighthouse	DV	82.90	Star Trek Deep Space Nine		68.90
Battle Cruiser 3000 AD	DV	63.90	▪ Links LS		a.A.	Star Wars Collection	DV	54.90
Battle Isle 3	DV	71.00				Stonekeep	DV	88.90
Battle Race	DA	67.90				Strike Base	DV	58.90
Bioforge Classic	DV	29.90				▪ S.T.O.R.M	DV	73.90
Bleifuß		56.90				Super Streetfighter 2	DA	62.90
Caesar 2	DV	77.90				SU 27 Sukhoi	DV	69.90
Chewy Esc v. F5	DV	35.90				▪ Syndicate Wars	DV	81.90
Chronicle o.t. Sword	DV	75.90				System Shock	DV	29.90
Civilization II	DV	76.90				T-Mek	DV	74.90
▪ Civil War General	DV	78.90				Team Chef	DV	49.90
Command + Conquer	DV	82.90				Terminator-F. Shock	DV	75.90
- Ausnahmezustand	DV	29.90	Little Big Adv. Classic	DV	29.90	Terra Nova-Strike Force	DA	73.90
Command + Conquer 2	DA	88.90	Lost Eden	DV	24.90	▪ Terror Trax	DA	38.90
Conquest o.t. New World		82.90	▪ Mad TV 2	DV	73.90	TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
Cyber Judas	DA	76.90	Magic Carpet Plus	DV	29.90	The Dig	DV	70.90
Cyberia 2	DV	75.90	Magic Carpet 2	DV	45.00	▪ The Muppets Inside	DA	65.90
Cybermage	DV	63.00	Manic Karts	DA	35.90	Themepark Classic	DV	29.90
▪ Cyberstorm	DV	77.90	▪ Martini Racing	DA	26.90	▪ Think X	DV	41.90
▪ Daley Thompsons	DV	66.90	▪ Master of Antaris		82.90	This Means War	DV	71.90
Deadalus Encounter	DV	27.90	Mega Pack 5	DA	78.90	▪ Tiefighter SVGA	DV	75.90
▪ Deathkeep (Win'95)	DA	69.90	▪ Mega Race 2	DV	59.90	▪ Time Commando	DV	73.90
▪ Der Planer 2	DV	73.90	Monopoly	DV	57.00	▪ Toonstruck	DV	75.90
▪ Der Produzent	DV	75.90	▪ Mortimer		61.90	Touche-5th Musketier	DV	68.90
Descent 2	DA	79.90	Nascar Racing	DA	27.90	Toshinden	DA	65.90
▪ Diabolo	DV	79.90	NBA Live 96	DA	79.90	Tracers		61.90
Die Fugger 2	DV	75.90	Need for Speed Special	DV	78.90	Track Attack	DV	49.90
Die Siedler 2	DV	68.90	NHL Hockey 95 Classic	DV	29.90	Tyrian	DA	65.90
DSA 1-Schicksalsklinge	DV	24.90	NHL Hockey 96	DA	79.90	UEFA Euro 96	DA	64.90
DSA 2-Sternenschweif	DV	24.90	Normality	DV	72.90	Urban Runner	DV	66.90
Dungeon Keeper	DV	72.90	Offensive	DV	82.90	US Navy Fighter Cl.	DV	29.90
Earth Worm Jim 1 + 2	DV	64.90	▪ Olympic Games	DA	69.90	Virtua Fighter	DA	75.90
Earthsiege 1	DV	25.90	▪ Olympic Soccer	DA	69.90	Virtual Corporation	DV	39.90
▪ Earthsiege 2	DV	75.90	▪ Orion Burger	DV	78.90	Virtual Snooker	DA	77.90
▪ Elisabeth I.	DV	85.90				Volligas	DV	55.00
F 1 Manager 96	DV	69.90	▪ PGA 96 - Sawgrass	DA	39.90	Warcraft 2	DV	74.90
Fantasy General	DV	65.90	Pole Position	DV	84.90	- Zusatz CD	DV	29.90
Fifa Soccer 95 Classic	DV	29.90	Police Quest Swat	DA	71.90	Wing C. 3 Classic	DV	33.90
Fifa Soccer 96	DV	79.90	▪ Privateer 2: The Darkening		a.A.	Wing Commander 4	DV	78.90
Firefight	DA	61.90	Rebel Assault 2	DV	79.90	Worms	DV	65.90
▪ Form. One Grand P. 2	DV	98.90	Return Fire (Win'95)	DV	72.90	- Reinforcment	DV	34.90
▪ FPS Baseball 96		65.90	Riddle of Master Lu	DV	75.90	▪ Zork Nemesis	DV	79.90
Freddy Pharkas	DV	25.90	Ripper + Lösungsheft	DV	77.90	▪ "Z"	DV	75.90

MICRO PROSE: Formula One Grand Prix 2 98,90
LÖSUNGSHEFTE ab 9,90

Sonderpreise Neuerscheinungen Topttitel · T-Online OKAY# · INTERNET: http://www.pcgames.de Hier finden Sie uns im Shopping Teil der PC Games ONLINE · komplette Angebots-Liste kostenlos! (bitte System angeben)

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp	165.-	GRAVIS G.G.System + WWF *Sonderpreis*	145.-
Soundblaster 32 PnP	259.-	GRAVIS "Grip Pads"	59.-
Soundblaster AWE32 PnP	355.-	GRAVIS Analog pro transparent	49.-
Roland SCD-15	399.-	Wingman EXTREME	85.-
Gravis Ultrasound PnP pro (Sonderpreis)	279.-	Microsoft Sidewinder 3D pro + Fury	99.-
Gravis Ultrasound PnP	225.-	Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	230.-
Yamaha DB 50 XG	189.-	Thrustmaster F 16 Flight	235.-
Yamaha SW 60 XG	319.-	Thrustmaster F 16 TQS	249.-
CH-Products: Pro Pedals	185.-	TEAC CD-56-E CD-Rom 6x	175.-
CH-Products: Flight Stick pro	115.-	NEC CDR 1300A CD-Rom 6x	165.-
GRAVIS Grip Game System + NHL96	164.-	Creative Soundboxen CS 100 E & Netzt	59.-

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Versandkosten und Versandgebühren sind gebührenpflichtig. Ungefragte Touren werden nicht angenommen!

Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

Game Activity St.Gallen

Deutschland 01 72/3 73 51 51
Schweiz 0 79/4 06 85 45
Österreich 06 64/3 36 71 71

	DM	SFR	ÖS
Formula GP 2	83,90,-	74,90,-	699,-
Rebel Assault 2	88,90,-	65,90,-	619,-
The Dig	76,90,-	57,90,-	599,-

NINTENDO 64 Japan 1200,- DM inkl. Mario 64
PLAYSTATION & SEGA Importe zum Tiefstpreis
Die Preise sind Wechselkursabhängig

B + E Games Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr
Tel. 0177/24 75 910 Zentrale:09721/189633
Tel. 0177/24 75 911 Fax: 09721/189633
T-Online: *B+E# Email:BE.Games@T-Online.de

Com & Conq 2	**87,90**	Wing Com. IV	79,90
Quake	67,90	Virtua Fighter	79,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Z	74,90
Dungeon Keeper	84,90	Descent 2	59,90
Olympic Games	69,90	Top Gun	59,90
Olympic Soccer	69,90	Urban Runner	69,90

... und viele andere mehr !!!
!!! Preisliste kostenlos !!!

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,- DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

HARPOON II DELUXE - ADMIRALS EDITION

Three-Sixtys zigfache Wiederauflage ein und desselben Spiels mit marginalen Veränderungen. Schon die Multimedia Edition von Harpoon II hatte dem Spieler eine ganze Zahl von neuen Szenarien und einen Szenario-Editor zu bieten. Die jetzt erhältliche Admirals Edition erhöht die Zahl der verfügbaren Krisenherde weiter. Weiterhin ist Harpoon II das beste erhältliche Strategiespiel, das sich ausschließlich mit dem Thema Seekriegsführung beschäftigt. Jeder Harpoon II-Fan, der noch nicht allzu viele Zusatzdisketten sein eigen nennt, kann bei der Admirals Edition ohne Probleme zugreifen. Doch leider darf er nur wenig Neues erwarten. Technisch ist weitgehend alles beim alten geblieben, doch mit einer maximalen Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten und den frei verschiebbaren Informationsfenstern gehört die Benutzeroberfläche von Harpoon II noch nicht zum alten Eisen. Strategen, die Harpoon II noch nicht besitzen, sind mit der Multimedia-Edition dieses Hardcore-Strategiespiels gut bedient, ansonsten sollte man sehr genau abwägen, ob die neuen Missionen und der verbesserte Szenario-Editor das Geld wert sind.

DIESES SPIEL KANN AUCH HEUTE NOCH GUT IM GENRE DER HARDCORE-STRATEGIESPIELE MITHALTEN - AUCH WENN EINE ANPASSUNG AN WINDOWS 95 WÜNSCHENSWERT GEWESEN WÄRE.

Alexander Geltenpoth/lg

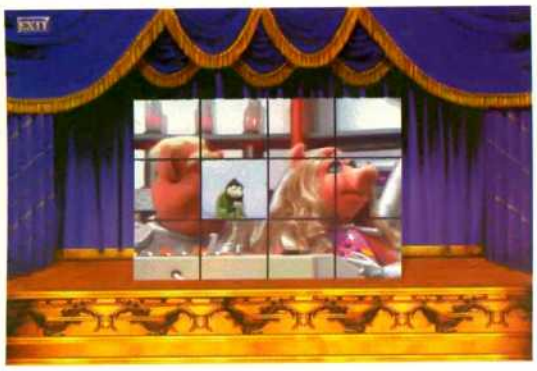
Mindestens:	486SX, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	englisch
CD/HD:	233 MB/94 MB
Hersteller:	Three-Sixty
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	79%
Sound:	62%
Genre:	Strategie

72%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

MUPPETS INSIDE

Gerade als die Muppets Ihr erstes Computerspiel schreiben wollten, ist es passiert. Durch einen unglücklichen Zufall wurden die Muppets in den Computer gezogen und müssen versuchen, irgendwie wieder herauszukommen. Der Spieler muß ihnen dabei helfen und zusammen mit Kermit und Fozzie mit dem Data-Bus durch den Computer düsen. Das Ziel ist dabei, alle anderen im Computer gefangenen Muppets wie Miss Piggy und Monster aufzusammeln. Auf dem Weg von Muppet zu Muppet müssen dabei immer wieder Variationen von insgesamt sieben verschiedenen Spielen gelöst werden. Mal muß man verwürfelte Animationen zusammensetzen, ein anderes Mal muß man mit dem „Swedish Chef" durch die „Kitchens of Doom" streifen, in denen man wildem Gemüse mit verschiedenen Küchenutensilien zu Leibe rückt. Wunderbare Gags und die sehr guten Videosequenzen sind die Vorzüge der Muppets-CD-ROM. Nur leider ist man die sieben verschiedenen Spiele bald über und sehnt sich nach etwas Abwechslung. Trotzdem, für Muppet-Fans, die der englischen Sprache mächtig sind und nicht bei jedem Gag das Wörterbuch aus dem Schrank kramen müssen, ist die Muppet CD-ROM empfehlenswert.



EINER DER BELIEBTESTEN SKETCHE BEI DEN MUPPETS SIND "DIE SCHWEINE IM WELTALL", HIER ALS ANIMATIONSPUZZLE.

Christian Müller/lg

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	englisch
CD/HD:	ca 450 MB/1MB
Hersteller:	Starwave
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	71%
Sound:	75%
Genre:	Action

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

TERROR T.R.A.X.

Die großen Lettern im Titel sollen für Trace, Research, Analyze und Exterminate stehen. Was sich wie ein weiterer Vertreter des 3D-Action-Genres liest, entpuppt sich als ein äußerst fragwürdiger Repräsentant der Gattung interaktiver Film. Als Mitglied (oder besser Zuschauer) einer Spezialeinheit, die sich auf das Aufspüren und Vernichten übernatürlicher Wesen spezialisiert hat, wird man in ganz Amerika eingesetzt. Als erstes sieht man dabei meist einen kleinen Videoausschnitt, in dem die Alarmierung der ganzen Truppe in Szene gesetzt ist. Mit der Taste A geht man der Anzeige nach, Taste B läßt einen nach weiteren Informationen suchen. Wieder kommt ein Video, in dem man kurz angegriffen wird. Ganz klar, daß man hier nicht eingreifen kann, und daß das natürlich auch nicht vorauszusehen war. Genauso sieht es bei der nächsten A/B-Entscheidung aus. Durchsucht man lieber den Garten des betreffenden Hauses oder widmet man sich der Wohnung. Die falsche Entscheidung hat wieder einen Angriff zur Folge. Wenn Sie mit diesen Informationen jetzt wissen, für welchen Weg Sie sich entscheiden müssen, ist dieses Spiel vielleicht etwas für Sie. Ansonsten: Finger weg von Terror T.R.A.X. und am besten das CD-ROM-Laufwerk mit einem Kruzifix vor solchen Machwerken schützen.

DEM SPIELER WERDEN UMFANGREICHE A/B-ENTSCHEIDUNGEN ABVERLANGT. LEIDER KANN MAN SELTEN IM VORAUS AHNEN, WELCHE ANTWORT DIE RICHTIGE IST.

Christian Müller/lg

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed- CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	englisch
CD/HD:	600 MB/5 MB
Hersteller:	Grolier Interactive
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	35%
Sound:	40%
Genre:	Interaktiver Film

10%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

KARMA

Gegen den Action-Trend setzt Navigo auf ein Spiel für besinnliche Naturen. Karma bietet Denksport nach altchinesischer Überlieferung mit einem Schuß Esoterik. Das Geheimnis der Höhlen von Tun-huang gilt es zu lüften. Diese tatsächlich im nördlichen China existierenden Höhlen dienen der Sage nach als Quelle des heiligen Wassers, das alle Leiden zu heilen vermag. Doch sie wird von einem Dämon unter Verschluß gehalten. Zugriff bekommt derjenige, der 15 Denksportaufgaben bewältigt. Nachdem man aus einem Gewirr von Linien die Umrisse einer Göttin nachgezeichnet und den Geheimcode eines Abacus entschlüsselt hat, erhält man Zugang zu den sechs Höhlenkammern, um dem Dämon dort zwölf Schätze in Form von Gegenständen zu entreißen und an ihren Ursprungsort zurückzubringen. Hierbei müssen Perlen durch ein Röhrenlabyrinth geschleust oder Spielfiguren über ein Schachbrett manövriert werden.

MAL WAS ANDERES, ABER KAUM NOCH EIN COMPUTERSPIEL: DENK- UND ENTSPANNUNGSÜBUNGEN AM PC.

So läßt sich manche Stunde voll innerer Einkehr verbringen, denn die Schwierigkeit der Rätsel geht weit über den gängiger Adventure-Puzzles hinaus und bewirkt stundenlangen Stillstand des Spielverlaufs. Das Vor-Sich-Hinstarren qualifiziert den Karma-Spieler zwar für die höheren Weihen des Zen, entspricht aber nicht der allgemeinen Vorstellung von Computerspielen. An der technischen Umsetzung gibt es wenig zu meckern. Professionalität strahlt sowohl die photorealistische Grafik, die unter Windows mit 640*480 im Vollbild erscheint, als auch die deutsche Übersetzung aus. Lediglich die fernöstliche Meditationsmusik, läßt sich auf Dauer nur mit stählernem Gleichmut ertragen. Nur absolute Gehirnakrobaten werden hier aber leichtes Spiel und vielleicht sogar Spaß haben.

Alexander Geltenpoth/mh

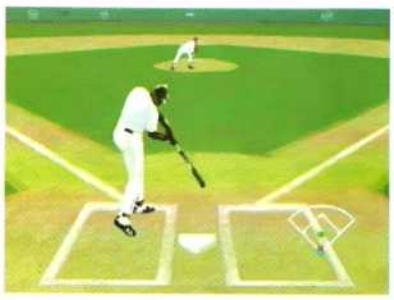
Mindestens:	486, 8 MB, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA 1MB		
Empfohlen:	486DX2/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	256 Farben, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	541MB/37MB
Hersteller:	Discis/Navigo	Preis:	ca. DM 99,-
Grafik:	80%	Sound:	50%
Genre:	Denkspiel		

55% Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

Nach diversen NBA- und NFL-Spielen versucht sich Acclaim nun mit der amerikanischsten aller Sportarten als Sendbote überseeischer Sportkultur. Jenseits des Atlantiks ist Frank Thomas sicherlich ein ganz Großer. Der Baseballstar steht hier Pate für eine Sportart, die hierzulande wenig Anklang findet. Mit einem länglichen Rundholz wird ein kleiner Ball mit Schmackes über ein Spielfeld gepfeffert. Das gegnerische Team muß diesen Ball fangen und ihn möglichst schnell an eine „Base" zurückwerfen, bevor der Schläger diese erreichen kann. Big Hurt geht selbstverständlich einen Schritt über diese Kurzbeschreibung hinaus. Der komplette Ligabetrieb wurde übernommen, authentisches Spielermaterial, Mannschaften, aktuelle Statistiken und Wurfquoten inbegriffen. Um Laien nicht zu überfordern, übernimmt die CPU optional das sog. Fielding, das Laufen der Akteure und das Fangen des Balls, wonach sich der Spieler auf das Werfen und Schlagen konzentrieren kann. Dennoch empfiehlt es sich, im Trainingsmodus die verschiedenen Wurfvarianten und das Schlagen eines „Home Runs" zu üben, bevor man sich in den Kampf um die Meisterschaften wirft. Technisch setzt Acclaim eher auf Hausmannskost. Die unterschiedlichen Schauplätze, wechselnden Kameraperspektiven, stimmigen Animationen und das Jubelgeschrei der Zuschauer sorgen zwar für die passable Atmosphäre, der grafische Aufbau der Kulissen wirkt jedoch schematisch und grobpixelig. Alles in allem ist Big Hurt eine durchschnittliche Simulation, neue Anhänger des Sports wird aber Accolades Hardball 5 eher zugewinnen können.

Christian Bigge/mi



TROTZ EINES FRANK THOMAS IN BESTFORM, BLEIBT ACCLAIMS SPORTSIM NUR TECHNISCHES MITTELMASS.

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 12 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	1-2 Spieler
Sprache:	englisch	CD/HD:	300 MB/4 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	55%	Sound:	60%
Genre:	Sport		

58% Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

PC CDROM

200 Lösungsbücher, jedes	dt.DM 9,95
Alfa Twin-autom.Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter	dt.DM 39,00
AH-64 D Longbow	dt.DM 79,95
Alien Trilogy Win95	dt.DM 79,95
Baphonets Fluch(Broken Sword)	dt.DM 69,95
BUG	dt.DM 57,00
Chronicles of the Sword	dt.DM 72,00
C&C 2: Alarmstufe Rot	dt.DM 87,00
Cyberia 2	dt.DM 72,00
Das Rätsel des Master Lu	dt.DM 72,00
Diabolo	dt.DM 77,00
Die gr.Schlacht i.d.Ardennen	dt.DM 69.95
Die gr.Schlacht u. Gettysburg	dt.DM 69,95
Die Pandora Akte	dt.DM 79,00
Earthsiege2: Skyforce	dt.DM 79,95
Ecco the Dolphin	dt.DM 59,95
F 1 Grand Prix 2	dt.DM 99,95
Fantasy General	dt.DM 69,95
Fast Attack	dt.DM 69,95
Gearheads	dt.DM 49,00
Gene Machine	dt.DM 69,95
Golden Gate Killer	dt.DM 77,00
Hardline	dt.DM 59,95
Harpoon MM Admirals Pack	dt.DM 77,00
Kinder entdecken die Bibel	dt.DM 39,95
Mechwarrior 2 Ltd. Edition	dt.DM 79,95
Night of the Monsters	dt.DM 79,95
Police Quest SWAT	dt.DM 79,95
Quake	dt.DM 77,00
Return Fire	dt.DM 79,95
Ripper	dt.DM 79,95
Scorched Planet	dt.DM 69,95
Shellshock	dt.DM 72,00
Silent Thunder	dt.DM 89,95
Sonic CD	dt.DM 59,00
Space Hulk Win95	dt.DM 79,00
S.T.O.R.M.	dt.DM 89,95
TFX EF 2000	dt.DM 85,00
Ultimate Dxxm Win95	dt.DM 69,00
Urban Runner	dt.DM 79,00
Viking-Ultimate Conquest	dt.DM 69,95
Virtua Fighter Win95	dt.DM 79,00
Z	dt.DM 77,00
Zork Nemisis	dt.DM 79,95

SEGA SATURN

Saturn kpl. m. Sega Rally	dt.DM469,00
Exhumed	dt.DM 87,95
Gun Griffon	dt.DM 79,95
Nights+3D-Analog-Pad	dt.DM138,00
Nightwolf, Smoke, Kitana...	DM 79,00
Virtua Cop mit Pistole	dt.DM129,95

SONY PLAYSTATION

Playstation+Resident Evil Demo	DM389,00
A-Train	kpl. dt.DM 98,00
Die Hard Trilogy	dt.DM 88,00
FIA Formula 1	dt.DM 99,00
Resident Evil	kpl.dt.DM 89,00
Space Hulk	dt.DM 89,00

NINTENDO 64

WEGEN DER GROßEN NACHFRAGE BITTEN WIR UM RECHTZEITIGE UNVERBINDLICHE VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY SPIELE

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile:Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

COMPUTEC Verlag (sg)

Die Schummelsoftware für PC-Spiele

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

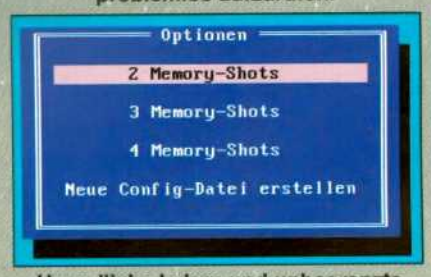
...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten", „Munition", „Level" und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.

Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN

Natürlich haben wir immer ein offenes Ohr für Leserwünsche, und so wird an PC Action weiter verbessert. Diesmal war die Cover-CD-ROM an der Reihe. Sicherlich schon aufgefallen ist auf diesen Seiten der Freiraum am Rand. So läßt sich der CD-ROM-Inhalt gut heraustrennen, lochen und abheften. Auf der CD-ROM selbst wurde das Log-In in den Mail-Bereich verschoben, so daß Sie keine unnötigen Eingaben mehr zu machen brauchen. Außerdem steht Ihnen jetzt auch die PC Action-Redaktion selbst Rede und Antwort, schließlich scheuen wir nicht den Kontakt zu unseren Lesern. Wieder jede Menge brandneuer Demos wollen probegespielt werden. Besonders empfehlenswert ist 3 Skulls of the Toltecs, ein erstklassiges Wildwest-Adventure. Action-Liebhabern hingegen ist Surface Tension anzuraten, und den Fußballfans möchten wir mit Boong! und Kick Off 96 eine gute Vorlage liefern. Das letzte Wort verdienen die Lesereinsendungen. Wir freuen uns über alle kleinen Spiele, Tools, Cheats und ähnliches. Jedoch dürfen weder in Mails, Briefen, Programmen noch in Tools oder Cheats indizierte Produkte auch nur erwähnt werden.

Alexander Geltenpoth

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION
COVER-CD-ROM 9/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- Blown Away
- Boong!
- Bud Tucker in Double Trouble
- Chaos Overlords
- Citizens
- Civil War
- 3 Skulls of the Toltecs
- Jane´s Advanced Tactical Fighters
- Kick Off 96
- Surface Tension
- Tomb Raider
- Total Pinball 3D
- H2O
- Gubble

1.2 Updates
- Elder Scrolls Arena
- Championship Manager 2
- Indy Car Racing 1.00
- Indy Car Racing 1.01
- Indy´s Desktop Adventures
- Jack the Ripper
- Pinball World
- Top Gun - Fire at Will V1.1
- Vesa-Treiber Mach64
- Warcraft 2
- Warcraft 2 OS2
- Silent Hunter
- Monopoly CD-ROM V1.3
- Civilization 2 V1.11.1G
- Links 386 Win95
- Descent 2 V1.1
- F1 Manager V1.1

1.3 Spiele-Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - NHL 96 Databases
  - 26 neue Missionen C&C - Ausnahmezustand
  - Mission des Monats Nr. 4 Top Gun - Fire at Will
  - Fahrzeugeinstellungen F1GP2 für alle Strecken
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Spieletips
2.2 Kleinanzeigen
2.3 Kontakte
2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Action
- 2.4.2 Strategie & WiSims
- 2.4.3 Adventures & inter. Film
- 2.4.4 Rollenspiele
- 2.4.5 Simulationen
- 2.4.6 Sport
- 2.4.7 alte Diskussionsforen

2.5 Leserbriefe
2.6 Leser fragen
2.7 An die Redaktion
2.8 Tips und Tricks Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Mini-Boot
- Sokowahn Pro
- Sub Shot
- X-Com T&T
- Gabriel Knight 2 T&T
- Hollywood Pictures Cheat
- Win Pack

3.2 Interaktives Interview
- David Lester von Sierra

3.3 T-Online
- T-Online 1.0-11 Light

3.4 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

SPIELEDEMOS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten

Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Startet/ Installiert das aktuelle Programm

Slideshow/ Infotext anzeigen

Blown Away

In der Rolle eines Sprengstoffexperten versuchen Sie, die Bombenanschläge eines verrückten Kriminellen zu verhindern. Die Ausschnitte aus dem interaktiven Film Blown Away geben Ihnen schon einmal eine Vorstellung von dem endgültigen Produkt. Sie machen die Bekanntschaft mit etlichen Hauptcharakteren, und auch ein paar explosive Szenen werden gezeigt. Einfach mit der Maus anklicken.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 3.x oder Win95, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA 16 Bit

Boong!

Fußballmanager sind bekanntlich sehr beliebte WiSims. Boong! ist nicht nur eine anspruchsvolle Simulation, sondern gleichzeitig eine Persiflage auf den Hintergrund. In der Demoversion sind schon fast alle Features enthalten. Das Spiel ist extrem einfach zu bedienen. Nach dem Learning by Doing-Prinzip erzielen Sie wahrscheinlich schon nach kurzer Zeit gute Erfolge. Der Balken neben Ihrem Chefportrait zeigt übrigens die Mißgunst Ihres Vereins an. Erreicht er die Spitze, weil Sie vielleicht zu viele Schulden haben, werden Sie gefeuert. Um möglichst wirklichkeitsnah zu bleiben, wurde die Anzahl der Transferaktionen pro Spieltag auf zwei limitiert. Nur jeden zweiten Spieltag dürfen Sie ein Freundschaftsspiel veranstalten. Die Demo endet nach einem Spieljahr. Gesteuert wird alles per Maus und Tastatur.

Übersicht: Hier werden Sie über Ihren Kontostand, die nächsten Spiele und Ihre Beliebtheit informiert.

Training: Unter Mannschaft stellen Sie die Spielweise ein. Klicken auf die Spieler nimmt oder entfernt sie aus der aufgestellten Mannschaft. Mit dem rechten Mausknopf können Sie Verträge verlängern.
Im Menüpunkt Training halten Sie Freundschaftsspiele ab und trainieren die Mannschaft nach den Einstellungen. Kleiner Tip: Massagen sind relativ unwichtig.

Spiel: Hier sehen Sie schon mal den nächsten Schiedsrichter. Außerdem pfeifen Sie später so das Spiel an.

Ereignis: Über Ereignis erhalten Sie Werbeeinnahmen und können Spieler kaufen und verkaufen.
Schreibtisch: Mit der Personalakte engagieren und feuern Sie Arbeitskräfte für das Stadion.
Mit Hilfe der Bilanzen können Sie Ihre finanzielle Zukunft sehr leicht in gewünschte Bahnen lenken.
Wetten abschließen können Sie in der Demo leider nicht.
In Memo erfahren Sie alles über rein zufällige Ereignisse.

Stadion: Unter Stadion können Sie Ihr Bolzfeld zur Arena ausbauen. Dadurch eröffnen sich Ihnen dann auch andere Möglichkeiten.
In der Zeitung stellt ein Experte eine Prognose für den nächsten Spieltag. Auch Experten täuschen sich jedoch oft...
Die Cheerleader sind wichtig für Zuschauererlöse, VIPs und das Fernsehen. Scheuen Sie also keine Kosten.
Auch mit Fast Food kann man gut Geld verdienen. Das Essen verdirbt nicht. Kaufen Sie also lieber zu viel als zu wenig.
An den Fanartikeln kann man ordentlich verdienen. Also lassen Sie gleich mal für ca. 200.000 DM produzieren...
VIPs sind gern gesehene und gut zahlende Gäste, vorausgesetzt Sie werden entsprechend verwöhnt...
Eine halbe Million läßt sich bei einem Top-Spiel schon an den Medien verdienen. Allerdings müssen Sie einen guten Tabellenplatz und ein Studio haben.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 3.x oder Win95

Bud Tucker in Double Trouble

Allein schon das Intro ist einen zweiten Blick wert. Nachdem der Professor, ein Freund von Bud, eine phantastische Maschine erfunden hat, wird er ent-

führt. Als echter Kumpel macht sich Pizzalieferant Bud auf die Suche. Wie bei allen Adventures erfolgt die Steuerung mit der Maus. Mit der klassischen Benutzeroberfläche dürften keinerlei Probleme auftreten. Bud Tucker ist ein typisches Adventure, das mit lustigen Konversationen, kniffligen Puzzles und witzigen Animationen zu überzeugen weiß. Alternativ zur spielbaren Demo wird Ihnen außerdem ein selbstlaufender Teil angeboten.

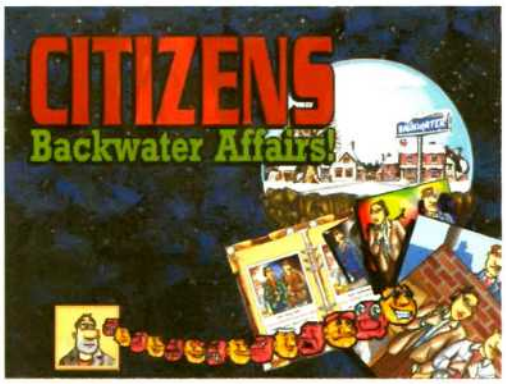
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Chaos Overlords

Chaos Overlords ist ein spannendes Strategiespiel über das organisierte Verbrechen. Werfen Sie Ihre Konkurrenten aus der Stadt!
In der Demo ist nur ein Level spielbar, und man kann nicht speichern. Die Multiplayer-Option funktioniert. Als Gangsterboß müssen Sie nach und nach Ihre Gang erweitern. Finanzielle Mittel erhalten Sie aus den unterschiedlichsten illegalen Quellen. Sobald die Stadt von den rivalisierenden Gangs komplett kontrolliert wird, ist der Bandenkrieg unausweichlich. Die Steuerung läßt sich einfach mit der Maus alleine bewältigen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

Citizens



MicroProse kombiniert das Beste aus den beiden Spitzenprodukten Theme Park und SimCity. In Citizens wird eine Stadt im Spiel höherer Mächte dargestellt. Markante Persönlichkeiten sind durch die sieben Tugenden und Todsünden charakterisiert. Genau hier kommen Sie ins Spiel. Ein Blumengeschäft beispielsweise erhöht die Tugend Liebe. Andere Einrichtungen haben ähnliche Auswirkungen. Zusätzlich streiten sich natürlich Engelchen und Teufelchen um jede Seele. Es liegt in Ihrer Hand. Das Demo enthält eine Art Tutorial. Gesteuert wird alles mit der Maus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Civil War

Mittlerweile gibt es schon eine ganze Menge Spiele, die sich ausschließlich mit dem Amerikanischen Bürgerkrieg beschäftigen. Auch wenn das Thema für Europäer eher reizlos ist, bleibt immer noch die strategische Herausforderung. In Civil War entscheiden Sie wieder über Marschrouten, Produktion, Gefechtstaktiken und vieles mehr. Dabei muß man nicht unbedingt im geschichtlichen Hintergrund bewandert sein, ein bestimmtes Grundwissen ist aber hilfreich. Die benutzerfreundliche Oberfläche läßt sich problemlos mit der Maus bedienen. Hauptziel ist natürlich die Eroberung der gegnerischen Hauptstadt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 3.x oder Win95

3 Skulls of the Toltecs

Selten eine so vielversprechende Demo gesehen. 3 Skulls of the Toltecs haucht dem eigentlich recht ausgezehrten Wildwesthintergrund neues Leben ein. Außer den sehr guten Grafiken und glasklaren Sounds kann das Adventure mit einer ausgeklügelten Story begeistern. Steuern Sie den Cowboy mit der Maus durch zahlreiche Puzzles und Locations. Wie der Titel schon besagt, Ziel sind diverse Relikte aus alter Zeit, nämlich die drei Schädel der Toltecs. Die spielbare Demoversion hat schon einiges zu bieten und gewährt einen guten Einblick ins spätere Spiel.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Jane´s Advanced Tactical Fighters

Jane´s ist eine Untergruppierung der berühmten Softwareschmiede Origin, die sich hauptsächlich mit Simulationen beschäftigt. Advanced Tactical Fighters ist nur ein Spiel aus einer ganzen Serie, die folgen soll. Neben der technisch ausgereiften Simulation bekommt man darüber hinaus noch zahlreiche Daten über die aktuellen Super-High-Tech-Flugzeuge von heute. Die Steuerung erfolgt mit Tastatur, Joystick und/oder Maus, die komplette Tastenbelegung entnehmen Sie bitte dem Readme.txt auf der CD.

Steuerung - Q . . . . . .Mission beenden
Steuerung - P . . . . . .Pause
Steuerung - C . . . . . .Exit (DOS)
A . . . . . .Autopilot
D . . . . . .Schadensreport
B . . . . . .Bremse
1 . . . . . .0% Schub
2 . . . . . .25% Schub
3 . . . . . .50% Schub
4 . . . . . .75% Schub
5 . . . . . .100% Schub
6 . . . . . .100% Schub und Afterburner (falls vorhanden)
, ...Waffe wechseln
Z / Y . . . . . .Waffe abfeuern

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Kick Off 96

Der neueste Teil der Kick Off-Serie bietet wieder realistische Animationen, anwenderfreundliches Gameplay und technisch gut gemachte fließende Veränderungen des Blickwinkels. In der spielbaren Demo können Sie schon gegen den Computer oder einen Freund antreten. Alternativ dürfen Sie auch den Rechner gegen sich selbst spielen lassen und dadurch seine Vorgehensweise etwas näher kennenlernen. Der eine oder andere Trick läßt sich auch gewinnbringend abschauen. Fast alle Features, wie Mannschaftsauswahl oder Schwierigkeitseinstellungen, sind auch im Demo enthalten. Gesteuert wird wahlweise mit Tastatur oder Joystick.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Surface Tension

Der neueste 3D-Shooter im Magic Carpet-Stil von Gametek. Die 3D-Engine ist sehr gut gelungen. An der Grafik ist nichts auszusetzen. Der Spielinhalt der Demo ist recht schnell erklärt: Schießen Sie einfach auf alles, egal ob es sich bewegt oder nicht. Sollten sich die Ziele dagegen sträuben, im Laserfeuer zu explodieren, versprechen die Raketen eine schnelle Lösung des Problems. Gesteuert wird mit Joystick und/oder Tastatur.

Space .....Laser
Steuerung .....Rakete
- .....steigen
+ .....sinken
Cursor Oben .....nach unten kippen
Cursor Unten .....nach oben kippen
Cursor Rechts .....Rolle rechts
Cursor Links .....Rolle links

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Tomb Raider

Erste Einblicke in das heiß erwartete 3D-Action-Spiel Tomb Raider vermittelt Ihnen diese selbstlaufende Demo. Die Vollversion soll in etwa eine ähnliche Geschwindigkeit bei gleicher Auflösung erreichen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Total Pinball 3D

Während gewöhnliche Flippersimulationen versuchen, möglichst den ganzen Tisch darzustellen, wurde bei Total Pinball 3D eine reale Perspektive gewählt, wie man sie sonst nur in der Spielhalle hat. In der Demoversion steht nur der Tarantula-Tisch zur Auswahl. Sie können jedoch den Multiball testen, bis zu zehn Murmeln gleichzeitig rollen über den Tisch. Außerdem gibt es in der Demo ein Zeitlimit, wodurch das momentan laufende Spiel unterbrochen wird. Von den Qualitäten der Ballphysik überzeugen Sie sich am besten selbst. Total Pinball 3D benötigt übrigens EMS-Speicher. Gegebenenfalls müssen Sie also Ihre Config.sys editieren.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

H2O

Die unterhaltsame Shareware erinnert vom Spielinhalt ein bißchen an Lemmings. Hier müssen allerdings keine suizidgefährdeten Nager vor dem Ende bewahrt und zu einem Portal gebracht werden. Nur einige tausend Tropfen Wasser sollen in den Abfluß gelangen. Dazu stehen dem Spieler Bomben, Mauern und Brücken zur Verfügung. Wasser fließt bekanntlich immer abwärts, so daß Sie es nur noch um allerlei Hindernisse lotsen müssen. Die Steuerung erfolgt über Tastatur.

Y bzw. Z .....Mauer setzen
X .....Bombe werfen
C .....Startpunkt Brücke setzen
V Endpunkt Brücke setzen -> Brücke bauen
Cursortasten ..in bestimmte Richtung fliegen

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Gubble

Actual Entertainment hat es sich zur Aufgabe gemacht, hochwertige gewaltfreie Spiele zu programmieren. Gubble ist dafür ein recht netter Einstieg. Das Spiel ist schnell erklärt. Man muß versuchen, alle Schrauben und Muttern in jedem Level zu lösen. Dazu benötigt man jeweils das passende Werkzeug, das auch schon mal hinter einem Berg versteckt sein kann. Etliche fiese Monster wollen den niedlichen kleinen Außerirdischen daran hindern. Der Alien ist ein hartnäckiger kleiner Bursche, der nicht gleich beim ersten Feindkontakt den Geist aufgibt. Allerdings reduziert sich dadurch seine Energieleiste, die sich nur mit jedem Speicherpunkt regeneriert. Teilen Sie sich also Ihre Kraftreserven gut ein. Zusätzlich kann der Alien auch schweben und so am Boden kriechenden Monstern entgehen. Gesteuert wird Gubble mit Tastatur oder Joystick. Das Demo ist verhältnismäßig groß und bietet leicht eine gute Stunde Spielspaß.

Cursor Links: .....links-oben
Cursor Rechts: .....rechts-unten
Cursor Oben: .....rechts-oben
Cursor Unten: .....rechts-unten
Space: .....schweben

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

UPDATES

Elder Scrolls Arena

Dieser Patch für Elder Scrolls: Arena updatet Ihre Version auf 1.06. Dadurch werden zahlreiche Bugs entfernt. Nähere Infos entnehmen Sie bitte der Readme-Datei. Nachdem die Veröffentlichung des zweiten Teils jetzt unmittelbar bevorsteht, wollen Sie vielleicht vorher noch einmal das etwas ältere Produkt spielen.

Championship Manager 2

Dieser Patch für Championship Manager 2 entfernt nicht nur einige Bugs, sondern eröffnet auch neue Optionen.

Indy Car Racing 1.00 und 1.01

Zu Indy Car Racing gibt es hier ein ganzes Paket Updates und Trouble-Shooting-Hinweise. Falls Sie mit der Rennsimulation irgendwelche Probleme haben, entnehmen Sie bitte nähere Infos der Text-Datei.

Indy´s Desktop Adventures

Wer Probleme mit der Installation von Indy´s Desktop-Adventures hatte, dem kann jetzt geholfen werden. Dieser Patch bietet einige Lösungsmöglichkeiten an.

Jack the Ripper

Dieser Patch entfernt einige Bugs aus Jack the Ripper. Anschließend sollten keine technischen Probleme mit dem Spiel mehr auftauchen.

Pinball World

Sie haben eine hochentwickelte Grafikkarte mit S3-Chip, und bei Ihnen läuft Pinball World nicht? Durch diesen Patch wird das Problem aus der Welt geschafft.

Top Gun - Fire at Will V1.1

Das Update V1.1 für Top Gun - Fire at Will entfernt einige Bugs und enthält außerdem zahlreiche Trouble-Shooting-Hinweise. Danach dürften Sie keinerlei Probleme mehr mit dem Spiel haben.

Vesa-Treiber Mach64

Eine ganze Reihe von Spielen hatte Probleme mit der Mach64-Grafikkarte. Dieser Vesa-Treiber sollte die Probleme beseitigen. Einfach die .com-Datei aufrufen oder einen entsprechenden Eintrag in der Autoexec.bat einfügen. Bitte lesen Sie sich vorher die Readme-Datei genau durch.

Warcraft 2

Dieser Patch für Warcraft 2 entfernt einige Bugs und läßt das Spiel im Netz stabiler laufen. Damit sollten auch kleinere, kaum bemerkbare Fehler behoben sein.

Warcraft 2 OS/2

Falls es doch noch irgend jemand geben sollte, der OS/2 auf seinem Rechner installiert hat, mit diesem Patch läuft hoffentlich auch Warcraft 2 auf diesem exotischen Betriebssystem. Darauf gibt Blizzard jedoch keine Garantie.

Silent Hunter

Ein weiteres Update zu Silent Hunter von SSI. Mit diesem Patch dürften keinerlei technische Probleme mehr mit der U-Boot-Simulation auftreten.

Monopoly CD-ROM V1.3

Dieser Patch entfernt Fehler in Monopoly CD-ROM von Westwood. Manche Rechner brachten eine Fehlermeldung oder stürzten bei den Zwischensequenzen sogar ganz ab.

Civilization 2 V1.11.1G

Dieser Patch ist für Civilization 2 V1.11. Das Update V1.11.1G korrigiert noch die fehlerhaften Texte für die deutsche Version. Am Spielinhalt wurde nichts mehr geändert. Weitere Infos entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Links 386 Win95

Für Golf-Fans immer noch eine Perle: Links 386. Mit diesem Patch läßt sich das Programm auch unter Win95 spielen. Nähere Infos entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Descent 2 V1.1

Dieser Patch updatet Descent 2 auf Version 1.1. Einfach die .exe Datei starten und den Bildschirmanweisungen folgen.

F1 Manager V1.1

Endlich ist es erhältlich, das Update V1.1 zu F1 Manager 96. Nachdem der 1.06-Patch noch nicht alle Bugs entfernt hat, geschieht das jetzt mit der Version 1.1. Damit dürfte der F1 Manager zumindest aus technischer Sicht spielbar werden.

TOOLS

NHL 96 Databases

Die NHL Hockey ´96 Databases von D. Schwarzfischer bieten Ihnen folgende Vorteile: Der Roster ist auf den neuesten Stand gebracht, Free Agents lassen sich ohne Probleme erstellen und der Editor erkennt alle Spieler. Dazu müssen einfach die Dateien in das Unterverzeichnis NHL96\Data kopiert werden.

26 neue Missionen C&C - Ausnahmezustand

Über 20 neue Missionen zu Command & Conquer - Ausnahmezustand hat Patrick Kohlrus für Sie entworfen. Befolgen Sie für die Installation einfach nur die Anweisungen der Text-Datei. Sie benötigen aber auf jeden Fall die Original-C&C-CD sowie die Ausnahmezustand-CD.

Mission des Monats Nr. 4 Top Gun - Fire at Will

Die Monats-Mission Nr. 4 von Top Gun - Fire at Will garantiert wieder neuen Spielspaß mit dem alten Programm. Einfach die Anweisungen der Text-Datei beachten.

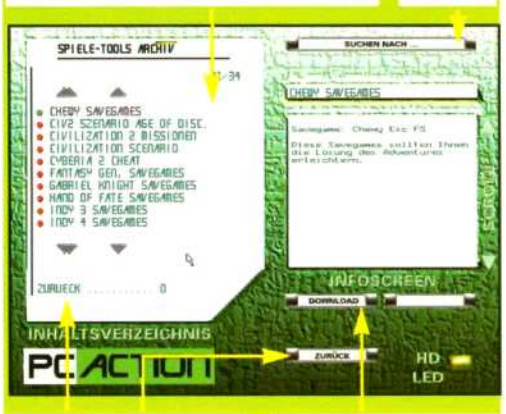
Fahrzeugeinstellungen F1GP2 für alle Strecken

Endlich ist es erhältlich, F1GP2. In dem höchst realistischen Spiel darf man natürlich die Fahrzeugeinstellungen nicht vernachlässigen. Die optimale Konfiguration für jede Strecke ist in diesen Dateien gespeichert, die nur noch entpackt und in das Unterverzeichnis kopiert werden müssen.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr.

Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie eine Nachricht aus.

Findet Nachrichten nach Stichwörtern

Ausdrucken der aktuellen Nachricht

Hiermit antworten Sie auf die aktuelle Nachricht

Hiermit erstellen Sie ein neues Thema im Forum

Zurück in das Hauptmenü

Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

DIE MESSAGE ACTION BESTEHT AUS FOLGENDEN FOREN:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action
Strategie und WiSim
Adventure und Interaktiver Film
Rollenspiele
Simulationen
Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Kopiert/installiert das aktuelle Tool | Zurück in das Hauptmenü

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

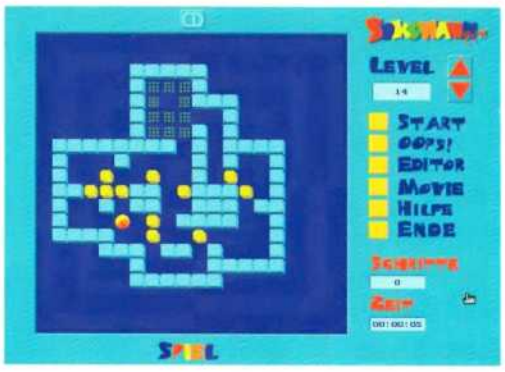
Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Mini-Boot

Korbinian Pauli hat einen Boot-Dateien-Manager für Sie geschrieben. Damit können Sie zwischen bis zu 10 Config.sys- und Autoexec.bat-Dateien ohne Probleme wählen. Inwieweit das Tool mit dem Bootmenü von DOS 6.x und 7.x noch nötig ist, bleibt dahingestellt.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Sokowahn Pro



Felix Fontein bietet Ihnen mit Sokowahn Pro ein erstklassiges Denkspiel. Der Rätselspaß bringt auch Profis und Gehirnakrobaten an den Rand der Verzweiflung. Schieben Sie „einfach" alle gelben Blöcke auf die gekennzeichneten Felder. Viel Spaß beim Grübeln.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Sub Shot

Frank Meyer präsentiert Ihnen eine weitere und hoffentlich die letzte Version seines Schiffe-Versenken-Spiels, Sub Shot.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Maus

X-Com T&T

Dirk Hildebrandt schrieb diese Komplettlösung zu dem schon etwas älteren Strategiespiel X-Com. Zumindest der eine oder andere wertvolle Tip ist enthalten.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Gabriel Knight 2 T&T

Von Jürgen Wieborg kommt diese Lösung zu dem Adventure Gabriel Knight 2. Falls Sie noch an irgendeiner Stelle festhängen sollten, vielleicht hilft Ihnen dieser Text weiter.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Hollywood Pictures Cheat

Marcel Richter hilft Ihnen bei Hollywood Pictures weiter. Dieser gecheatete Spielstand nimmt Ihnen Ihre Geldsorgen. Außerdem wurden einige Schauspieler editiert. Kopieren Sie die Datei einfach zu den anderen Spielständen.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Windows Pack

Sascha Kloß liefert Ihnen eine Alternative zu WinZip. Mit Windows Pack können Sie Dateien packen und entpacken. Eine Erklärung liegt dem Programm bei.

Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

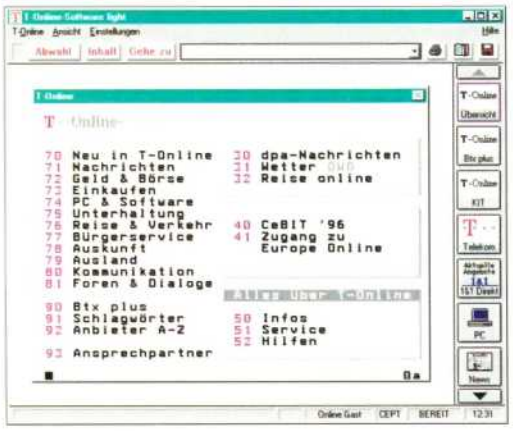
INTERAKTIVES INTERVIEW

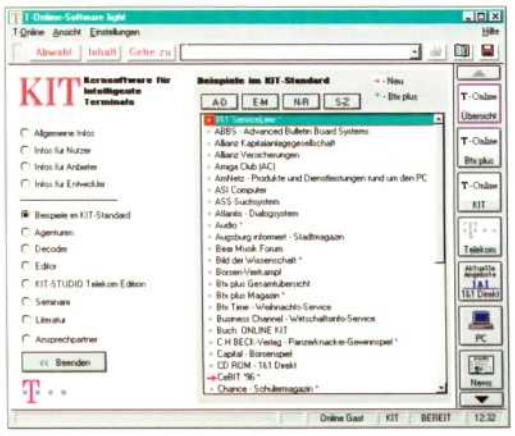
Sierra ist eine der wichtigsten und größten Softwarefirmen der Welt. Die relativ kleine Softwareschmiede Impressions wurde von Sierra gekauft. David Lester von Impressions informiert Sie über die neuen Möglichkeiten, die jetzt durch Sierra offenstehen. Außerdem spricht er über alte und neue Produkte sowie über seine Zukunftspläne für das Unternehmen.

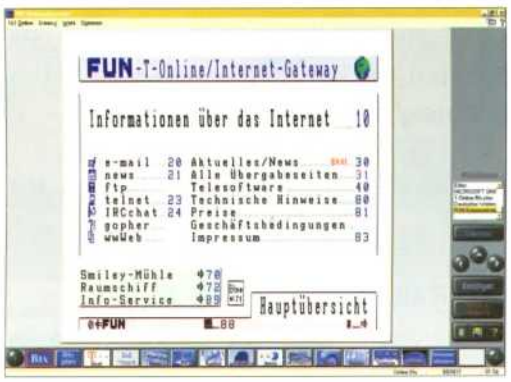
Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win95, Double Speed-CD-ROM

T-Online

T-Online 1.0-11 Light







Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Online-shoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

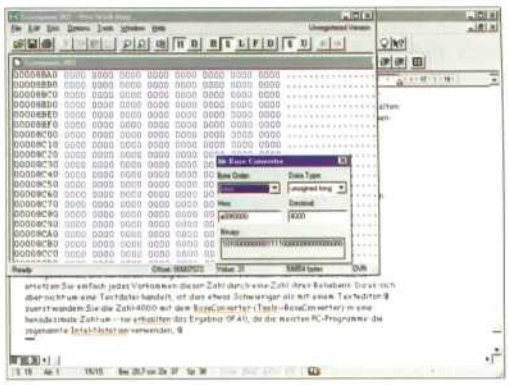
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software

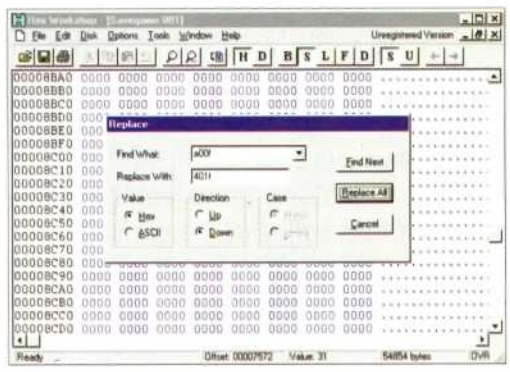
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

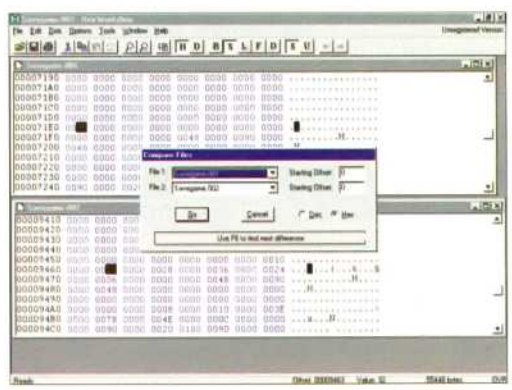
1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:
Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.
5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.







BESTSELLER CD-ROM

1 F1 GRAND PRIX 2: DAS WAR NICHT ANDERS ZU ERWARTEN. MICROPROSES HIGH-END-SIMULATION DES F1-ZIRKUS LANDET MIT EINEM BLITZSTART AUF DEM OBERSTEN TREPPCHEN.

5 WARCRAFT 2: DANK DES VORZÜGLICHEN EXPANSION PACKS KANN AUCH BLIZZARDS HAUPTWERK WIEDER EIN PAAR PLÄTZCHEN GUT MACHEN.

6 F1 MANAGER 96: TROTZ DES ANHALTENDEN F1-FIEBERS UND DES DEUTSCHEN AUSHÄNGESCHILDS KANN SICH SOFTWARE 2000 NICHT MEHR GANZ OBEN SONNEN.

15 FUSSBALL HITS 96: RECHTZEITIG ZUM START DER FUSSBALL-BUNDESLIGA BIETET DIESE COMPILATION ALLES, WAS DER PC-BOLZER BEGEHRT.

Platz		Titel	Hersteller
1	✸	**F1 Grand Prix 2**	**MicroProse**
2	▼	Die Siedler 2	Blue Byte
3	▲	Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	▼	Civilization 2	MicroProse
5	▲	Warcraft 2	Blizzard
6	▼	F1 Manager 96	Software 2000
7	▲	Hugo 3	ITE
8	▼	World of Combat	Compilation
9	▲	Die Fugger 2	Sunflowers
10	▼	Megapak 5	Koch
11	▼	Conquest of the New World	Interplay
12	▲	AH-64D Longbow	Origin/EA
13	▼	Flight Simulator 5.1	Microsoft
14	▲	Win Skat	CDV
15	✸	Fußball Hits 96	Guillemont
16	▼	Blue Byte Collection	Compilation
17	▼	Silent Hunter (DV)	Mindscape
18	▼	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods
19	▲	Ripper	Gametek
20	▼	Pole Position CD	Ascon

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts
Legend of Kyrandia 3.....Westwood
Normality .....Gremlin
Simon the Sorcerer 2 ..Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager Hattrick .....Software 2000
Capitalism .....Software 2000
Elisabeth I. .....Ascon
Hattrick .....Ikarion
Theme Park .....Bullfrog

Rollenspiel:
DSA2 - Sternenschweif .....Attic
Lands of Lore .....Westwood
Ultima 8 - Pagan .....Origin
Ultima Underworld 2 .....Origin
Wizardry 7 .....Sir Tech

Strategie:
Civilization 2.....MicroProse
Command & Conquer .....Westwood
Panzer General .....SSI
Warcraft 2 .....Blizzard
Z .....Bitmap Brothers

Simulation:
AH-64D Longbow .....Virgin
Flight Unlimited .....Looking Glass
F1 Grand Prix 2..... MicroProse
Strike Commander .....Origin
TFX Eurofighter 2000 .....Ocean

Sport:
NEU Links LS .....Access
NBA Live '96 .....Electronic Arts
NHL Hockey '96 .....Electronic Arts
FIFA Soccer '96.....Electronic Arts
Virtual Pool.....Interplay

Action:
Bleifuß.....Virgin
Descent 2 .....Interplay
Quake .....id Software
Virtua Fighter PC .....Sega PC
Wing Commander 4.....Origin

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 .....Sierra
Phantasmagoria .....Sierra

LESERFORUM

Zu den unzähligen Topscore-Einsendungen noch einmal ein Hinweis in eigener Sache! Wir können nur Topscore-Disketten berücksichtigen, auf denen ausdrücklich die komplette Anschrift und (!) die erbrachte Höchstleistung vermerkt sind. Das hat seinen Grund! Zu Wing Commander 4 erreichten uns in den letzten drei Monaten z. B. rund 3.000 Einsendungen. Wenn wir auch die unterrangigen Scores jedesmal auf Ihre Echtheit und „Ehrlichkeit" untersuchen müßten, würden Sie PC Action wohl nur alle zwei Monate am Kiosk vorfinden. Die preisverdächtigen Scores schauen wir uns natürlich besonders intensiv an. Wir hoffen, daß dieses Vorgehen in Ihrem interesse liegt und freuen uns auch weiterhin auf Messages für die Online-Sektion unserer Cover-CD. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu. Nach wie vor müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus von DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns schon auf Ihre Post **Ihr PC Action-Team!**

Leser-Topscores

Wieder einmal ist nach heißem Kampf die Entscheidung über die Topscore-Wettbewerbe gefallen, die Sieger stehen fest und werden von uns benachrichtigt. Dazu bitten wir um etwas Geduld. Mit den Wettbewerben zum Strategie-Spektakel Z der Bitmap Brothers/Warner Interactive und MicroProses endlich erschienenem F1 Grand Prix 2 läuten wir eine neue Drei-Monats-Runde ein. Die Teilnahmebedingungen erfahren Sie nachstehend. Wir wünschen viel Glück!

Z

Nichts für schwache Nerven, was die Bitmap Brothers da abgeliefert haben. Z ist spannend, actiongeladen, motivierend, zermürbend und gehaltvoll zugleich. Warner Interactive und PC Action suchen die besten Z-Strategen Deutschlands! Zeigen Sie uns, wie Sie der herausragenden KI des Computergegners ein Schnippchen schlagen und die Robots in die Wüste schicken. Dazu senden Sie uns bitte auf einer Diskette Ihre Scorewertung des letzten Levels zu, die vom Computer vergeben wird. Speichern Sie einfach Ihren Spielstand, kurz bevor das gegnerische Fort in Rauch aufgeht. Für den ersten Platz spendiert Warner Interactive eine Matrox Millennium Grafikkarte mit 2 MB WRAM. Die Gewinner des zweiten und dritten Preises erhalten jeweils eine Jacke und ein original Zippo-Feuerzeug aus der limitierten Z-Edition (nicht im Handel erhältlich). Einsendeschluß für Z-Spielstände ist der 24.10.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

F1 Grand Prix 2

Darauf haben Motorsport-Freaks gewartet! Mit F1 Grand Prix 2 hat Geoff Crammond einmal mehr ganze Arbeit geleistet. MicroProse und PC Action suchen die wahren Asphalt-Athleten unter allen Lesern. Zeigen Sie uns und den Mechanikern von Ferrari, was eine Harke ist. Sie brauchen dazu ein optimal abgestimmtes Auto, gute Reflexe und etwas Glück. Wir werten bei F1 Grand Prix 2 Ihre schnellste Rennrunde auf dem anspruchsvollen Stadtkurs von Monaco. Der Schwierigkeitsgrad muß mindestens Halbprofi betragen, Qualifikationsrunden oder Testrunden zählen nicht. Und weil man bei Micro Prose Spitzenleistungen entsprechend belohnt, gibt´s für den Rundenschnellsten die 3D-Beschleuniger-Karte ELSA VICTORY 3D mit S3-Chip und 2 MB EDO-RAM. Die beiden anderen auf dem Treppchen erhalten je ein Civilization 2. Also ran an die Pedale und raus aus der Boxengasse.

Senden Sie uns Ihr Savegame mit dem entsprechenden Spielstand bis spätestens 24.10.96 zu. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Abschlußtabelle Wing Commander 4:

1. Thomas Sander, Stuttgart ..... 429 Abschüsse
2. Andreas Pfeifer, Schmölln ..... 427 Abschüsse
3. Michael Florin, Igis ..... 421 Abschüsse
4. Benjamin Zach, Attnang ..... 404 Abschüsse
5. Daniel Siebrig, Frankfurt ..... 402 Abschüsse
6. Matthias Flott, Büren ..... 397 Abschüsse
7. Anke Fischer, Schwerin ..... 384 Abschüsse
8. Lukas Bujaro, Stade ..... 357 Abschüsse
9. Kai Mauritz, Berlin ..... 356 Abschüsse
10. Stephan Tiefenau, Wittenberg ..... 354 Abschüsse

Abschlußtabelle Descent 2:

1. Christian Jentsch, Düsseldorf ..... 5.435.000 Punkte
2. Bodo Kasberg, Berlin ..... 5.390.000 Punkte
3. Thomas Holtorff, Kiel ..... 5.034.000 Punkte
4. Detlef Müller, Hamburg ..... 4.857.000 Punkte
5. Alexander Muth, Mannheim ..... 4.186.000 Punkte
6. A. Mailk Marschall, Wiesbaden ..... 4.138.000 Punkte
7. Michael Borchert, Ingelheim ..... 3.972.000 Punkte
8. Ralf Fuchshoven, Beidenfleth ..... 3.939.000 Punkte
9. Benjamin Bühlmann, Oberhofen ..... 3.931.000 Punkte
10. Arno Seitz, Reutlingen ..... 3.901.000 Punkte

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:
COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Z 92

Afterlife 104

AH-64D Longbow 120

Elisabeth I 112

Klassik Spieletips

System Shock 136

Kurztips

Warcraft 2 Expansion Set .129

Battle Beast 128

Quake Shareware 128

Worms Reinforcements . .128

SimTower 128

Return Fire 128

Elisabeth I 129

Rebel Assault 2 128

Earthworm Jim ´95 128

F1 Grand Prix 2 128

92 Z

In der letzten Ausgabe konnten wir Sie schon mit den grundlegenden strategischen Tips zu Bitmap Brothers´ KI-Referenz vertraut machen. Jetzt haben sich unsere Spezialisten daran gemacht, Ihnen bei der Bewältigung der Einzelspieler-Missionen Schritt für Schritt zur Seite zu stehen.

104 Afterlife

LucasArts´ Einstand ins Strategie-Genre hätte nicht skurriler ausfallen können. Ein Management-Spiel zu kreieren, das keinerlei Anleihen aus der Realität nimmt, hat zudem seine Tücken: Als Spieler muß man sich mit neuen Termini, neuen Systemen und Zusammenhängen vertraut machen. Mit unserem Games Guide ist das allerdings ein Kinderspiel.

112 Elisabeth I

Ascons Wirtschaftssimulations-Adventure gefällt nicht nur durch das ausgefeilte Warenwirtschafts-System, sondern auch durch die gelungene Einbindung eines Adventure-Plots in den Spielablauf. In unserem Spieletip lesen Sie, wie Sie sich mühelos in der Karriereleiter und der Gunst der Königin ganz nach oben spielen können.

120 AH-64D Longbow

Origins Vielseitigkeit zeigte sich einmal mehr mit dieser Hubschraubersimulation. Die Weltraum- und Rollenspiel-Spezialisten bieten fesselnde Luftkämpfe und hervorragende Präsentation in toller technischer Qualität. Mit unseren Missionsbeschreibungen und Grundlagen-Tips kommen Sie in den vollen Genuß des amerikanischen Helikopter-Prototypen.

Auf einen Blick:

- Level 2
- Level 3
- Level 4
- Level 5

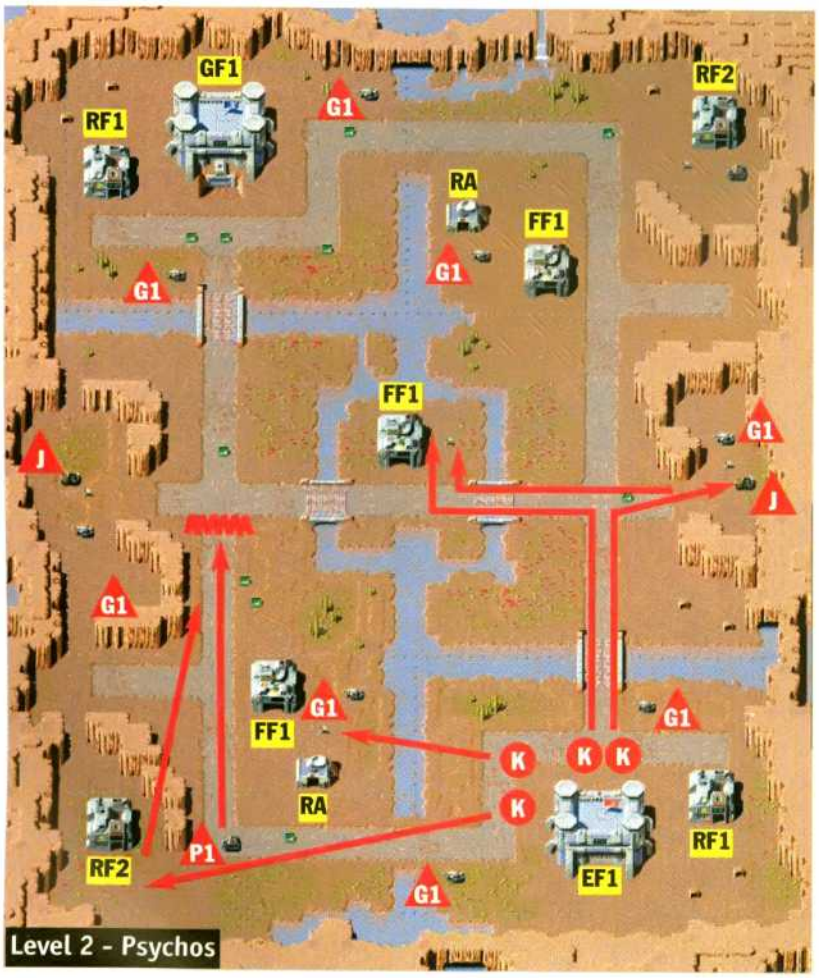
Die Einspieler-Missionen

Level 2 - Psychos

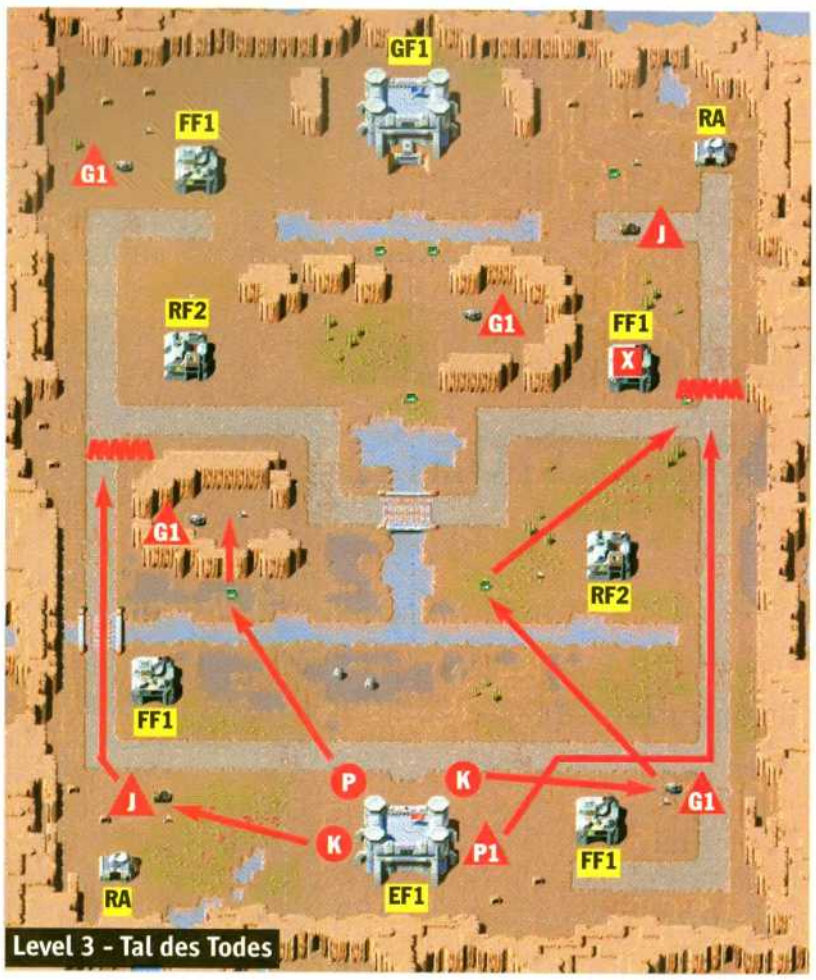
Schicken Sie jeweils einen Krieger-Trupp in die anliegenden Gebiete zu den Fahnen. Die Gattlings werden automatisch besetzt. In der Roboterfabrik links unten geben Sie sofort Psychos in Produktion, in der Fahrzeugfabrik darüber leichte Panzer. In ihrem Fort produzieren Sie Jeeps. Mit dem eroberten leichten Panzer fahren Sie nach oben bis zur Brücke, das verteidigte Feld links ignorieren Sie. Den Jeep vom rechten Feld schicken Sie zur Unterstützung ins mittlere Feld. Von links greift der Computer mit einem Jeep an, der von Ihrem Panzer zerlegt wird. Etwas später wird sein leichter Panzer von rechts oben auf das mittlere Feld zurollen, in dem kurz vorher ein weiterer Jeep fertig wird. Nachdem Sie auch dieses Gefecht gewonnen haben, kommt vom Fort ein dritter Jeep; stellen Sie auch hier die Produktion auf leichte Panzer um. Der Computer wird seine Angriffe fortsetzen, hat aber gegen die von Ihnen aufgestellte Front keine Chance. In erster Reihe stehen Jeeps und ein leichter Panzer, dahinter Krieger oder Psychos, die im Notfall unbesetzte Fahrzeuge in Beschlag nehmen. Sobald Sie genügend Truppen haben, greifen Sie schnell und entschlossen an.

Level 3 - Tal des Todes

Schicken Sie zuerst die Psychos nach links oben zur Fahne, einen Kriegertrupp nach links unten und den anderen nach rechts unten. Mit dem Panzer fahren Sie nach rechts oben und bombardieren die Fabrik. Die Krieger von rechts unten nehmen anschließend den Sektor darüber. Von links unten befehlen Sie den eroberten Jeep und verbliebene Krieger in die



Level 2 - Psychos



Level 3 - Tal des Todes

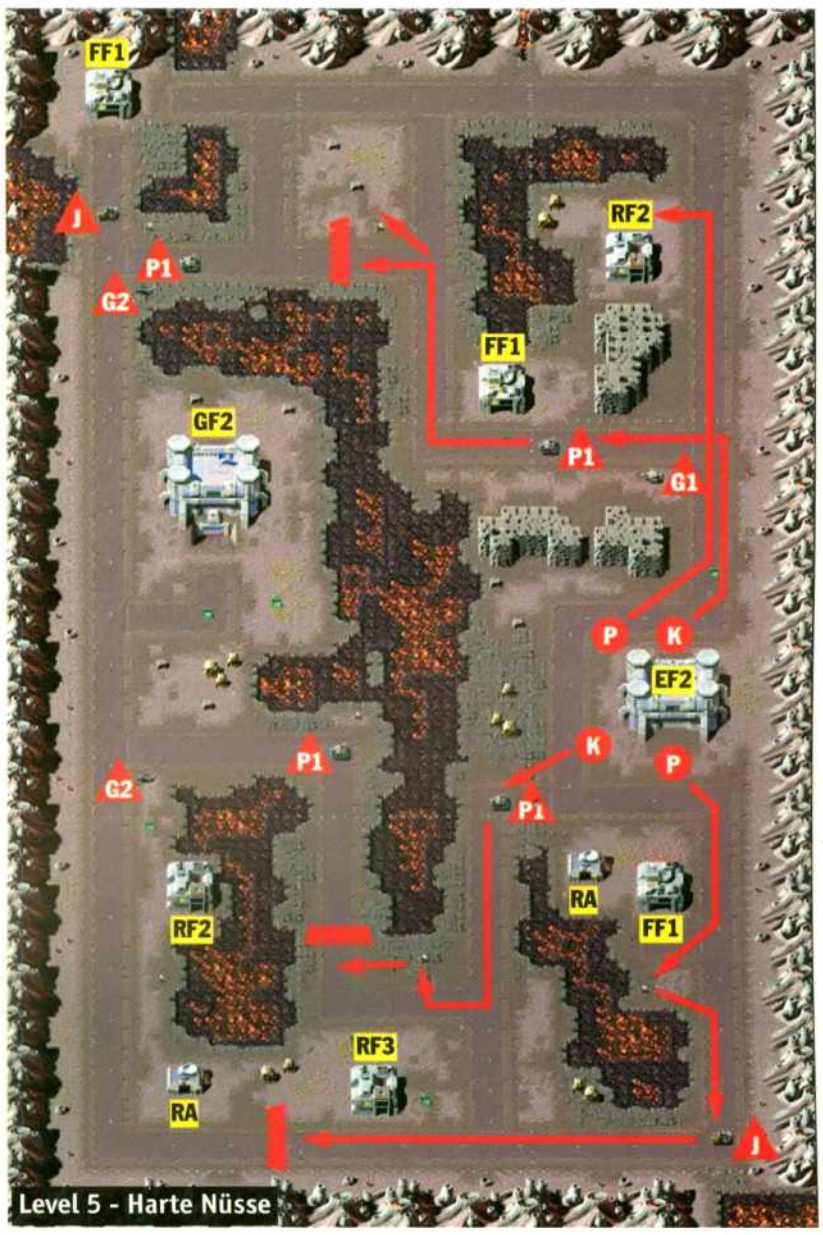
LEGENDE:

GF# _ Gegnerisches Fort/Stufe	W _ Werkstatt	P _ Psychos	J _ Jeep
EF# _ Eigenes Fort/Stufe	RA _ Radar	F _ Flammenwerfer	A _ APC
FF# _ Fahrzeug-Fabrik/Stufe	K _ Krieger	S _ Schützen	KR _ Kran
RF# _ Roboter-Fabrik/Stufe	R _ Kämpfer	L _ Laser	

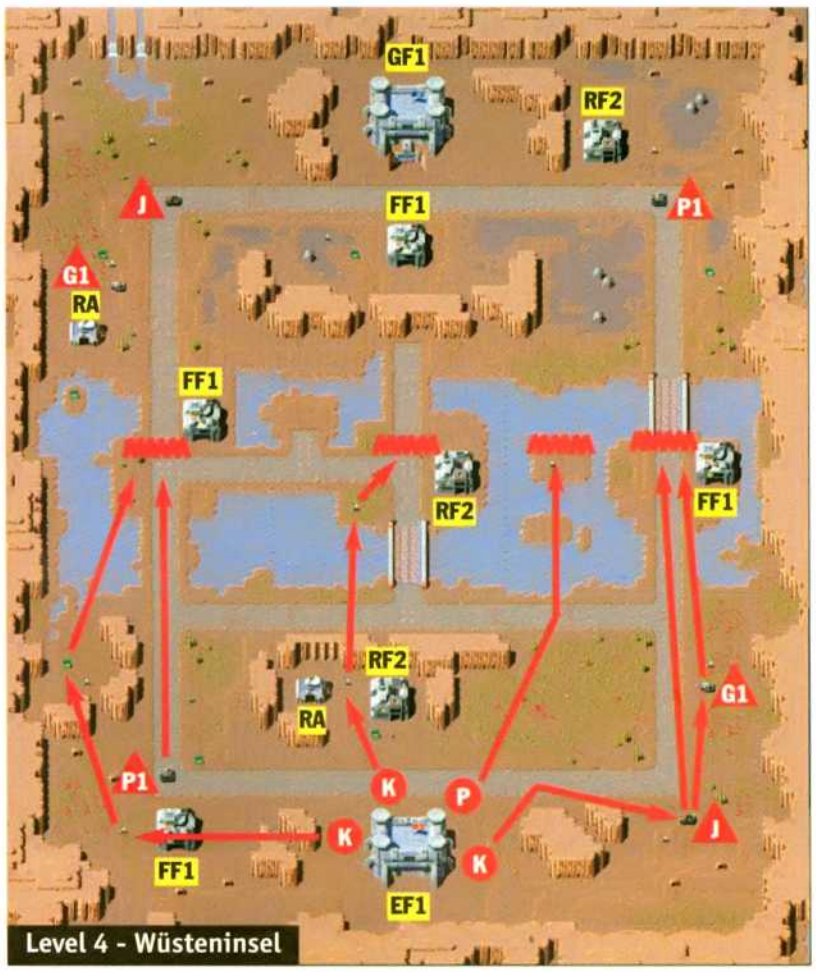
Nähe der Gattling in der Mitte links. Von oben links rückt der Computer mit einem leichten Panzer an, der von Ihren Truppen, Jeep, Gattling, Krieger und Psychos zerlegt wird. Rechts oben kommt ein Jeep an, der jedoch kein Problem für Ihren leichten Panzer darstellt; er bekommt noch Unterstützung von den Kriegern darunter. Sobald die ersten Produktionen fertig werden, stellen Sie auf leichte Panzer oder Psychos um. Beobachten Sie den Computer genau, während Sie Ihre Verteidigung ausbauen. Wahrscheinlich wird er versuchen, einen Trupp Infanterie in das Feld rechts oben zu schleusen. Postieren Sie hier noch einen Jeep. Der Rest ist ein Kinderspiel; Sie haben zwar nicht mehr Sektoren, aber dafür eine Fabrik mehr! Lassen Sie den Computer wieder aushungern und führen Sie dann den zahlenmäßig überlegenen Gegenangriff.

Level 4 - Wüsteninsel

Die Psychos schicken Sie sofort zur Insel rechts oben. Ein Kriegertrupp rennt automatisch nach oben, die anderen beiden erobern die Sektoren links und rechts unten. Die Krieger in der Mitte laufen weiter in das mittlere Feld. Die Fahrzeuge links und rechts unten bewegen Sie ebenfalls in die mittleren Sektoren am jeweiligen Rand. Die Infanterie rückt nach und erobert nebenbei die kleineren Felder am Rand. Links kommt Ihnen zunächst ein Jeep entgegen, dann etliche Krieger, die jedoch alle kein Problem für den leichten Panzer sein dürften. Rechts greift der Computer nur mit Infanterie an. Sobald die ersten Einheiten produziert sind, stellen Sie wieder auf Psychos und leichte Panzer um. Im Fort geben Sie einen Jeep in Auftrag. Links wird dann ein leichter Panzer anrollen, der von Ihrem Panzer, einigen Kriegern und einem neuen Jeep empfangen wird. Notfalls schicken Sie Verstärkung aus dem mittleren Sektor. Sobald Ihre Verteidigung durch die neuen leichten Panzer gestärkt ist, erobern Sie den Sektor rechts oben und halten ihn. Der Rest ist ein Kinderspiel.



Level 5 - Harte Nüsse



Level 4 - Wüsteninsel

Level 5 - Harte Nüsse

Jeweils einen Trupp Psychos senden Sie in die Sektoren rechts oben und unten. Ein Krieger erobert den Sektor links unten, den Panzer nehmen Sie auf dem Weg mit. Von oben werden nämlich auf alle Fälle Psychos angreifen. Mit dem Jeep und den Psychos rechts unten verstärken Sie Ihre Front in der Mitte unten. Mit dem leichten Panzer oben annektieren Sie das Feld oben, rücken mit der Infanterie von rechts nach und stellen eine Verteidigung auf. Wahrscheinlich greift der Computer oben und in der Mitte jeweils mit einem Panzer an; diese Panzer werden ebenfalls mit einem leichten Panzer plus ein paar Infanteristen empfangen. Ihre Infanterie ist dabei das Zünglein an der Waage; opfern Sie sie ruhig. In der Mitte können Sie notfalls noch den Jeep von unten zur Hilfe rufen. Nach dem Gefecht in der Mitte ist das Fähnchen dort unverteidigt. Sie erobern es, und somit besitzen Sie alle sechs Felder auf Ihrer Seite. Sobald die ersten Produktionen fertig werden, stellen Sie wieder auf besseres Gerät um. In der Mitte unten können Sie zum Beispiel schon Kämpfer produzieren, die es leicht mit einem Jeep aufnehmen können. Halten Sie alle Ihre Stellungen. Vielleicht wird der Computer versuchen, das Feld oben rechts zu erobern, indem er sich ganz oben am Rand an Ihren Truppen vorbeibewegt. Fangen Sie ihn ab, oder annullieren Sie im letzten Moment dort Ihre Produktion und erobern Sie dann das Feld zurück. Als nächstes greift man das Feld unten links an, das normalerweise

P1 Leichter Panzer
P2 Mittlerer Panzer
P3 Schwerer Panzer
MR Mobiler Raketenwerfer
G1 Gattling-Geschütz
G2 Gun-Geschütz
G3 Howitzer-Geschütz
G4 Raketenwerfer-Geschütz
BS Brücke sprengen
BR Brücke reparieren
H Howitzer/Raketenwerfer plazieren
X Fabrik zerstören
Verteidigungs-Stellung

Auf einen Blick:

- Level 6
- Level 7
- Level 8
- Level 9

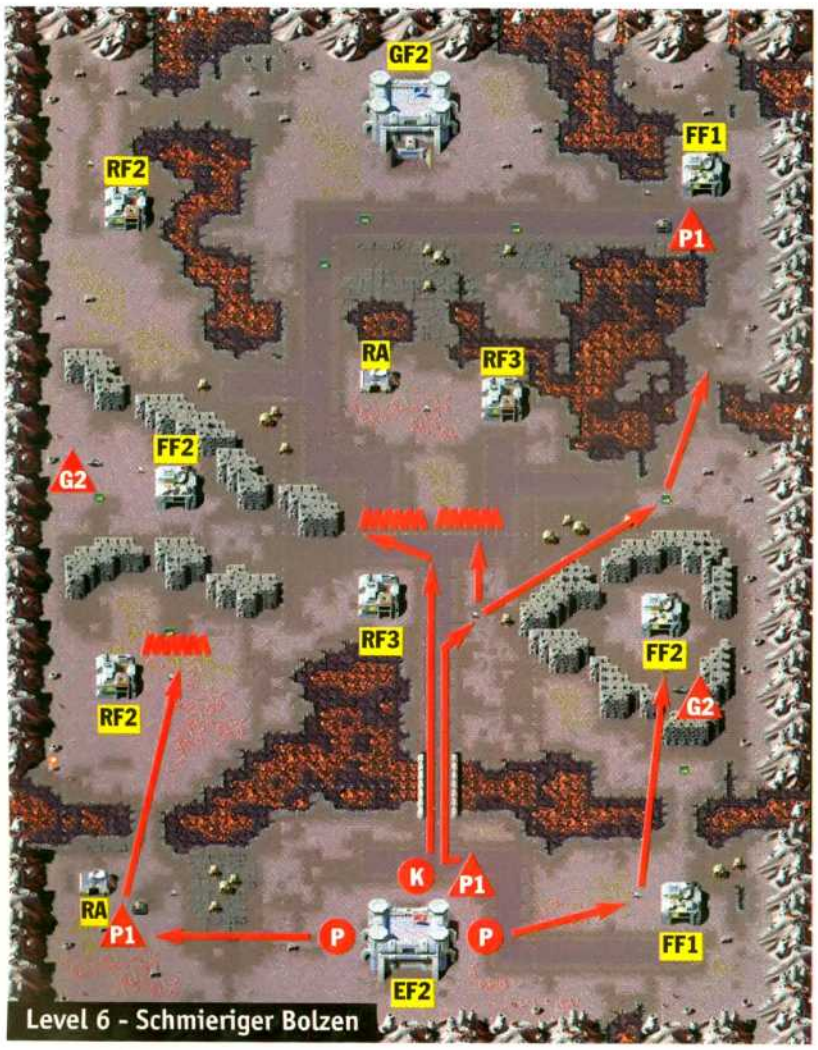
schlecht verteidigt wird. Schließlich ist es nur noch eine Frage der Zeit.

Level 6 - Schmieriger Bolzen

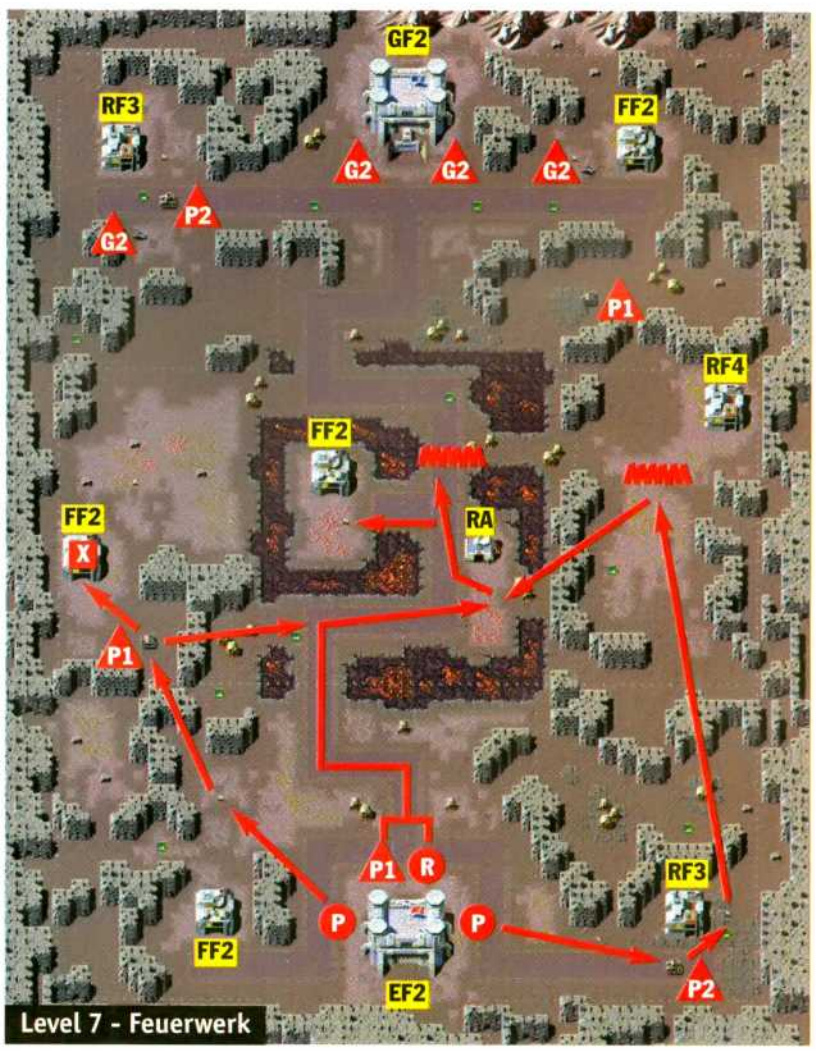
Als erstes schicken Sie die Psychos nach links und den leichten Panzer mit dem Trupp Krieger nach oben. Die anderen Psychos erobern das Feld rechts unten. Im Fort bauen Sie leichte Panzer. Sobald die Psychos links unten den Panzer erreicht haben, senden Sie sie nach oben zur Fahne. Die Psychos unten rechts schicken Sie ebenfalls nach oben, wo sie sich Geschütz und Sektor aneignen. Der leichte Panzer in der Mitte nimmt den Computerpanzer aufs Korn, während er sich gerade durch das Gebirge schießt. Im linken und mittleren Feld bauen Sie dann wieder eine Verteidigungslinie auf. Sobald das Feld rechts oben nicht mehr verteidigt wird, schicken Sie ein paar Infanteristen hin. Wahrscheinlich attackiert Sie der Computer in der Mitte mit einem Medium Tank. Bis dahin sollten aber dort zwei leichte Panzer und ein Jeep sowie ein bis zwei Trupps Infanterie stehen. Halten Sie die Stellung. Sobald die ersten Produktionen fertig werden, stellen Sie wieder um. Falls Sie den Sektor rechts oben noch nicht erobert haben, tun Sie das spätestens jetzt. Auch das Feld ganz oben rechts wird meistens nur schwach oder gar nicht verteidigt. Wenn der Computer nur noch die vier Sektoren oben links hat, warten Sie wieder ab, bis Sie ihm Ihre zahlenmäßige Überlegenheit entgegenwerfen können.

Level 7 - Feuerwerk

Den leichten Panzer und die Kämpfer schicken Sie sofort nach oben zu den beiden mittleren Sektoren. Die Psychos links und rechts erobern die Sektoren in den Ecken. Im Fort bauen Sie leichte Panzer. Sobald Sie die Fahnen haben, müssen Sie den leichten Panzer auf der linken Seite vor dem Computer erreichen. Der mittlere Panzer rechts unten soll das Feld darüber einnehmen. Danach schnell die Produktion umstellen! Mit den Kämpfern und dem leichten Panzer zerstören Sie in der Mitte den leichten Panzer des Computers. Das linke mittlere Feld können Sie nicht erobern bzw. halten, da der Computer hier mit einem mittleren Panzer anrückt. Zerstören Sie dort die Fabrik, und ziehen Sie dann den leichten Panzer zur Mitte hin ab. Sobald Ihr mittlerer Panzer rechts angekommen ist, soll er ebenfalls die Mitte unterstützen, da der Computer dort massiv angreift. Halten Sie um jeden Preis Ihre Stellung in den beiden mittleren Feldern. Der Computer hat dann nur noch vier Sektoren mit drei Fabriken gegen Ihre sechs Felder mit fünf Fabriken. Wenn der Computer am linken Rand entlang einen Panzer schickt, lassen Sie ihn ruhig fahren. Gegebenenfalls brechen Sie die Produktion unten links ab. Ihre Fortgeschütze erledigen den Eindringling. Die nächste neue Einheit erobert das Feld zurück und sichert es.



Level 6 - Schmieriger Bolzen



Level 7 - Feuerwerk

GF# _ Gegnerisches Fort/Stufe
EF# _ Eigenes Fort/Stufe
FF# _ Fahrzeug-Fabrik/Stufe
RF# _ Roboter-Fabrik/Stufe
W _ Werkstatt
RA _ Radar

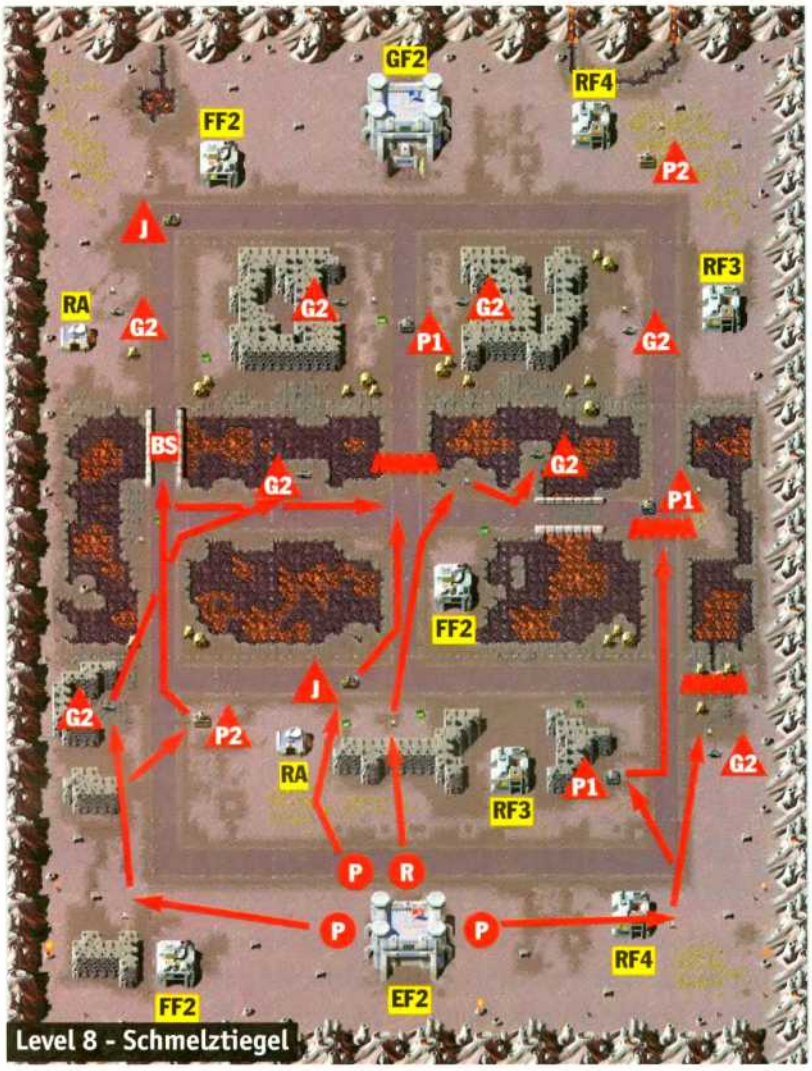
K _ Krieger
R _ Kämpfer
P _ Psychos
F _ Flammenwerfer
S _ Schützen
L _ Laser
J _ Jeep
A _ APC

KR _ Kran
P1 _ Leichter Panzer
P2 _ Mittlerer Panzer
P3 _ Schwerer Panzer
MR _ Mobiler Raketenwerfer
G1 _ Gattling-Geschütz
G2 _ Gun-Geschütz
G3 _ Howitzer-Geschütz

G4 _ Raketenwerfer-Geschütz

BS _ Brücke sprengen
BR _ Brücke reparieren
H _ Howitzer/Raketenwerfer plazieren
X _ Fabrik zerstören

_ Verteidigungs-Stellung



Level 8 - Schmelztiegel

Level 8 - Schmelztiegel

Zuerst senden Sie einen Trupp Psychos nach links, der die beiden Sektoren, das Geschütz und den mittleren Panzer besetzen soll. Kämpfer und Psychos laufen nach oben und erobern den mittleren Sektor. Sie können auf alle Fälle das Geschütz rechts oben besetzen, wenn Sie schnell sind, sogar auch das linke. Der dritte Psychotrupp schnappt sich den Sektor und den Panzer rechts unten. Dort verteidigen Sie den Sektor am besten neben der Kanone. Mit dem mittleren Panzer links dringen Sie nach oben vor, zerstören einen Jeep und einen Trupp Infanterie. Anschließend sprengen Sie die Brücke. Den mittleren Panzer setzen Sie dann auch noch zur Verteidigung des mittleren Sektors ein. Sobald der Computer im rechten Sektor eine Schwäche erkennen läßt - wahrscheinlich greift er an und wird von dem Geschütz erlegt - erobern Sie den Sektor mit Ihrem leichten Panzer von unten. Spätestens jetzt stellen Sie die Produktionen um. Die zahlreichen Geschütze des Computers erlegen Sie mit Schützen. Tasten Sie dazu Ihre Schützen langsam und vorsichtig heran; sie eröffnen das Feuer dann automatisch. Sobald ein paar mittlere Panzer fertig sind, gehen Sie zum Angriff über. Passen Sie auf, der Computer versucht vielleicht, ein paar Infanteristen am Rand vorbeizuschleusen.

Level 9 - Schlüpfrig & Gut

Dem mittleren Panzer geben Sie sofort den Auftrag, die Brücke ganz oben zu zerstören. Eine Psychoeinheit nimmt den Sektor links mitsamt Panzer und Geschütz. Führen Sie die beiden Kämpfertrupps und eine weitere Psychoeinheit ebenfalls durch die Mitte nach oben. Die verbleibenden Psychos gehen nach rechts unten. Der leichte Panzer links fährt über die Brücke nach oben und dann nach rechts. Hinter sich zerstört er die zweite Brücke. Der verbleibende Psycho hat unterwegs Granaten aufgenommen und

Aktueller Kult Tip
Monty Python`s Quest for the Holy Grail EV
67,90 DM

Bestellannahme:

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
Fax: 0241-563902

>>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Wie kommt es eigentlich daß alle Spiele des Monats Juni nicht vor September erscheinen. ???
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 8MB

BUDGET und CUTWARE:
Albion DV 29,90
Archer Maclean`s Pool DH 29,90
Armored Fist DV 32,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV 19,90
Battle Isle 2 + Data DV 29,90
Bioforge Classic DV 29,90
Caesar DV 19,90
Car & Driver Dh 29,90
Carrier Strike Force + Dawn P. DV 36,90
Cybermage DV 29,90
Day of the tentacle DV 29,90
Descent DV 34,90
Der Planer + Extra 17,90
Desert + Jungle strike DH 19,90
Die Siedler DV 32,90
DSA DV 25,90
DSA 2 DV 25,90
Dune DH 29,90
Dune 2 DH 29,90
Freddy Pharkas DV 19,90
History Line 1914-1918 DV 14,90
Even more Incredible Machine DV 19,90
Flashback EV 23,90
Indiana Jones 4 DV 29,90
Inferno + TFX DV 34,90
Jagged Alliance DV 34,90
King`s Quest 6 DH 19,90
King`s Quest 7 DV 34,90
Klik`n`Play DV 32,90
Larry 1 DH 23,90
Legend of Kyrandia 3 DV 19,90
Lemmings / Dragon`s Lair DH 22,90
LHX Attack Chopper DH 29,90
Little big Adventure DV 29,90
Lode Runner DV * 27,90
Lure of the Temptress DH 29,90
Magic Carpet + Hidden Worlds DV 29,90
Might & Magic 3-5 US 49,90
Monty Python`s Complete Waste EV 29,90
Noctropolis DV 9,90
North & South EV 9,90
Outpost 1.5 DV * 34,90
Patriot DH 17,90
Police Quest 4 DDE 19,90
Privateer DL DH 29,90
Red Baron DH 23,90
Sam & Max DV 29,90
Secret of Monkey Island II DV 24,90
Shanghai GM DV (Win) 27,90
Silent Service II EV 19,90
Simon the Sorcerer DV 29,90
Space Quest 1 DH 23,90
Space Quest 6 DV 34,90
Space Quest 4 DH 19,90
Star Control 1&2 DH 29,90
Steel Panthers DV 39,90
Street Fighter 2 Turbo DH 24,90
Strike Commander DL DH 29,90
System Shock Classic DV 22,90
Theme Park DV 29,90
Tornado + Desert Storm DH 17,90
Ultima 7 Bundle Classic DH 22,90
US Navy Fighter Classic DV 29,90
Wing Commander 3 Classic DV 32,90
X-Wing Complete DV 34,90
Zak McCracken DV 29,90

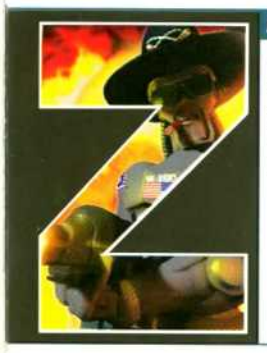
SHOVELWARE:
Alone in the dark 1-3 DV 67,90
Game Box (50 Spiele) DV 36,90
Lucas Arts Classic Adv. DV 38,90
Lucas Arts Top Adventures DV 52,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV 39,90
Made in Germany DV 39,90
Megapak 5 DH 84,90
Megatripack DH 34,90
Star Wars Coll. (incl. X-Wing CD) DV 59,90

STANDARDPROGRAMM:
AH64D Longbow DV 79,90
Afterlife DH 72,90
Ascendancy DV 52,90
ATF (X-Fighters) DV 79,90
Baphomet`s Fluch DH * 68,90
Battleground Serie US (Win) je 99,90
Caesar II DV 79,90
Civilization 2 DV 79,90
Civil War General DV (Win) 72,90
Command & Conquer Pt. 2 DV * 89,90
C & C Der Ausnahmezustand DV 29,90
Cyberia 2 DV 68,90
Daggerfall DV (W95) TBA
Deathkeep EV (W95) 69,90
Descent 2 EV 59,90
Diablo DV (W95) * 82,90
DSA 3 DV * 44,90
Dungeon Keeper DV * 74,90
Die Fugger 2 DV 79,90
Die Siedler 2 DV 79,90
Earthworm Jim 1&2 DH 64,90
Elisabeth I. DV 89,90
Fantasy General DV 74,90
Fast Attack DV 67,90
Fire Fight DH (W95) 59,90
Flight Simulator 5.1 Coll. DV 109,90
Flight Unlimited DV 49,90
FS5 Schiratti Commander DH 64,90
Aircraft Collection 1-4 DH je 54,90
Gearheads DV (Win) 49,90
Gender Wars EV 69,90
Grand Prix 2 EV 79,90
Incredible Machine /Woodruff DV 67,90
Karma DV 84,90
Lighthouse DV (Win) * 89,90
Links Course Pelikan Hill DH * 49,90
Manic Karts DV 34,90
Martini Racing DH 24,90
Mission Cyberstorm DV 84,90
Mortimer EV (W95) 59,90
NBA Live `96 DV 79,90
Need for speed Enh. DV 79,90
NHL Hockey `96 DV 79,90
Normality DV 72,90
Offensive DH 79,90
Olympic Games DH 67,90
Police Quest - SWAT DH 74,90
Quake EV 66,90
Quest for Glory 1-4 DH 66,90
Rätsel des Master Lu DV 74,90
Rayman DH 59,90
Return Fire DH 79,90
Sensible World of Soccer Euro DH 59,90
Shannara DV 79,90
Silent Hunter DV 69,90
Silent Thunder DV (Win) 89,90
Simon the Sorcerer 1&2 DV 89,90
Sonic the Hedgehog DH (W95) 59,90
Star Trek Warrior Set DH 65,90
Strife US 99,90
Strike Base inc. Burntime DV 54,90
S.T.O.R.M. DH * 74,90
The Dig DV 72,90
Tie Fighter DV a,A
Time Gate - Knight`s Chase DV 49,90
Toshinden DH 69,90
Trivial Pursuit DV 74,90
Urban Runner DV 64,90
V for Victory 1-4 US 69,90
Virtua Fighter DH (W95) 74,90
Warcraft II DV 79,90
Warcraft II Beyond ... Portal DV 29,90
Warhammer Dark Crusade DH * 64,90
Warhammer Schatten..DV (W95) 64,90
Wing Commander 4 DV 79,90
World Rallye Fever DH 67,90
Worms DV 64,90
Worms Reinforcement Pack DV 34,90
Z DV 69,90
Zork Nemesis EV 79,90

SPIELELÖSUNGEN
Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CPS ab 14,90

HARDWARE
Toshiba 5522B 8xSpeed 219,00
AMD K5-75 159,00
Intel Pentium 133 425,00
Cyrix und Intel CPU`s auf Anfrage
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen
ASUS Motherboards ab 299,00
SB16 Value Plug and Play 166,00
YAMAHA SW-60 XG 329,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable 199,00
YAMAHA YST-M15 Speaker 129,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer 199,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch 34,90
Gravis Eliminator Gamecard 44,90
Gravis GRIP Team Sports 169,00
Joypad Gravis 39,90
Joystick Gravis Analog Pro 44,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD 89,90
Suncvom F-15 E Talon Flightstick 149,90
Thrustmaster Kontrollsysteme ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control 199,00
Thrustmaster T2 (mit Pedalen) 229,00

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHIENEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version US=Import aus USA TBA=Preis wird bei Erscheinen festgelegt. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28.- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. -rung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.



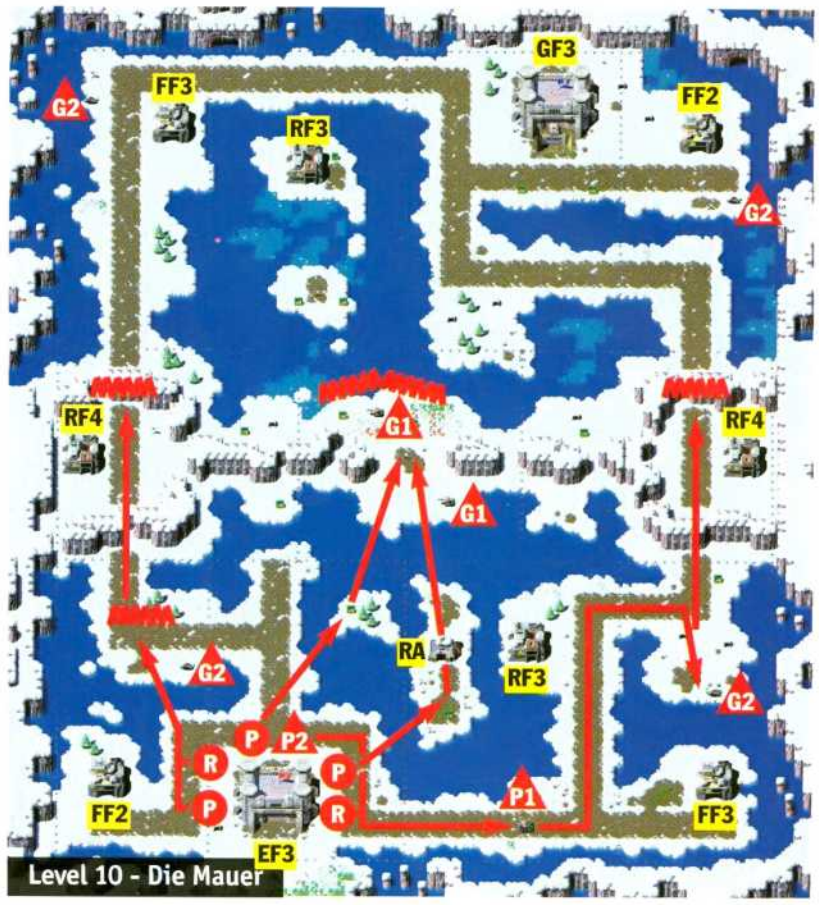
Auf einen Blick:

- Level 9
- Level 10
- Level 11
- Level 12
- Level 13

sprengt die erste Brücke oben links. In der Mitte müßten Sie danach Psychos, Kämpfer, einen mittleren und einen leichten Panzer haben. Lassen Sie den leichten Panzer links stehen, um schwimmende Infanteristen des Computers zu versenken. Der mittlere Panzer und die Kämpfer erobern den Sektor rechts. Dort kommt es zu einem Gefecht mit einem mittleren Panzer, das Sie unbedingt gewinnen müssen. Zur Unterstützung können Sie die Psychos von rechts unten holen. Wenn alles glatt geht, besitzen Sie anschließend die drei rechten mittleren Felder. In der Fabrik ganz rechts bauen Sie sofort Howitzer, die Sie oben links auf der Halbinsel plazieren. Alle Fahrzeuge des Computers müssen jetzt nämlich über diese Straße gebracht werden, d.h. Sie brauchen sich nur noch um schwimmende Infanteristen zu kümmern. Stellen Sie möglichst früh Ihre gesamte Produktion um. Dann brauchen Sie nur noch abzuwarten, bis Sie genügend Einheiten zum Angriff zusammenhaben.

Level 10 - Die Mauer

Schicken Sie zwei Psychotrupps nach oben zu den Gattlings; Sie erreichen sie vor dem Computer. Der Panzer und ein Kämpfer laufen nach rechts oben und erobern nebenbei einen leichten Panzer, zwei Sektoren und ein Geschütz. Auch mit dem leichten Panzer fahren Sie nach rechts oben. Die übrigen Psychos und Kämpfer laufen nach links oben und besetzen die Kanone. Oben rechts sollten Sie ohne Verluste die Mauer sprengen und den mittleren Panzer des Computers zerstören können. Wenn Sie schnell genug waren, erobern Sie den Sektor, bevor die Produktion fertig wird. Stellen Sie möglichst sofort die Produktion um, mit Jeeps oder Kriegern erreichen Sie in diesem Level wenig. Den Sektor links können Sie später erobern, wenn Sie die Mitte gesichert haben. Halten Sie also die Stellung unten links, bis ein mittlerer Panzer fertig wird. Verteidigen Sie also die mittleren drei Sektoren, bis ein paar Schützen fertig werden.

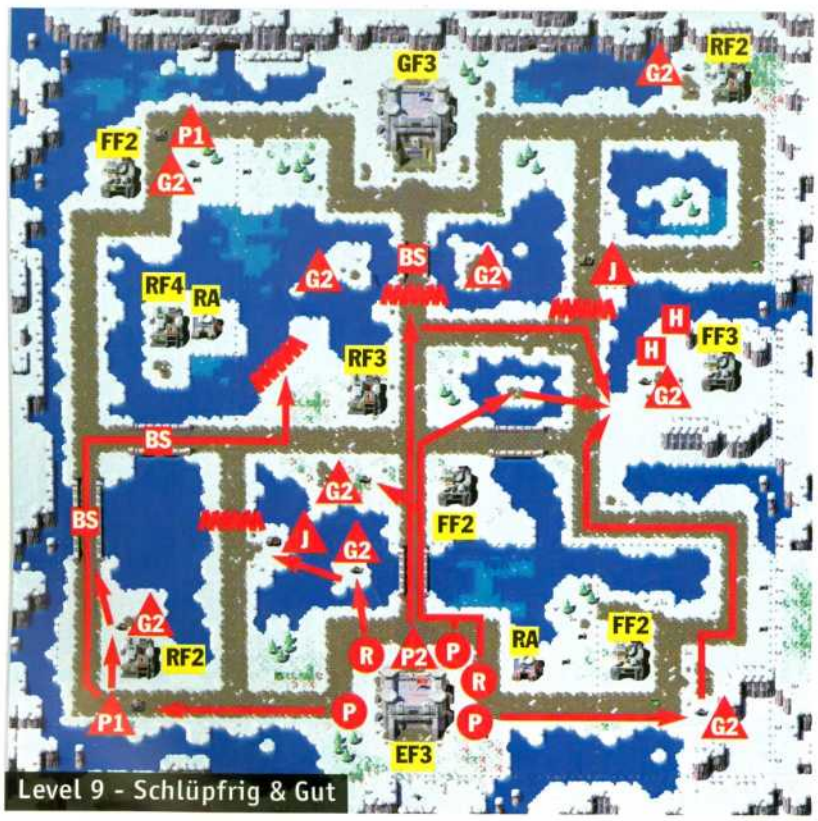


Level 10 - Die Mauer

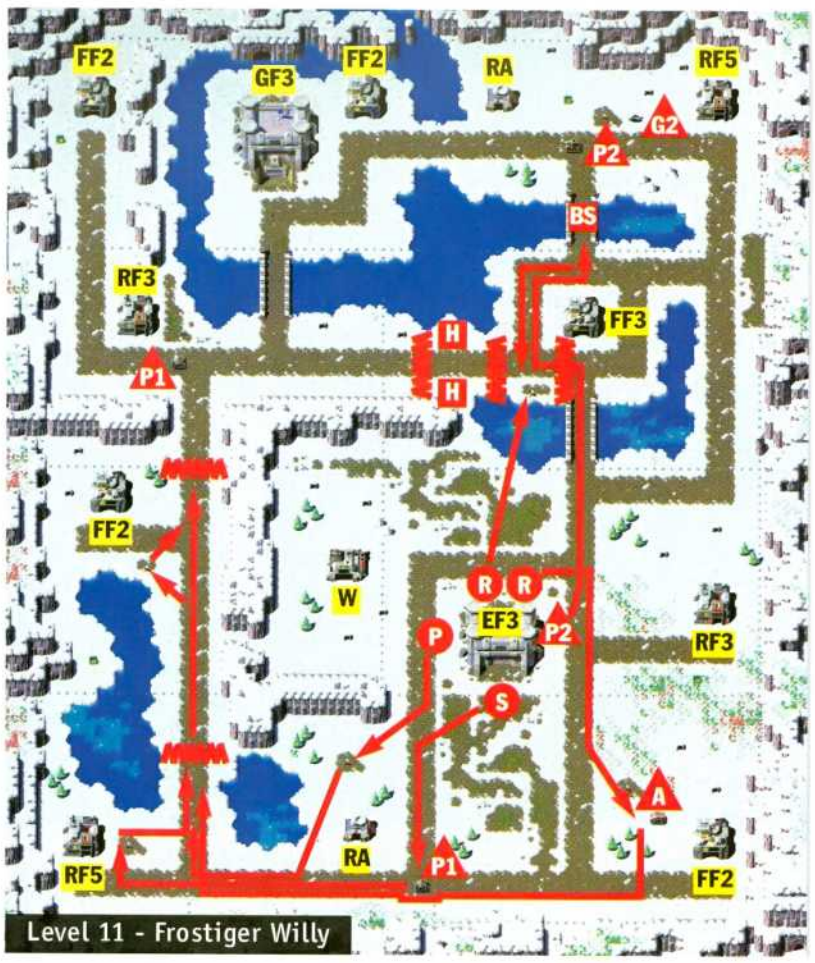
Mit ihnen zerstören Sie gefahrlos die Gattlings und die Kanonen. Sollte der Computer noch andere Einheiten haben, geben Sie Ihren Schützen einen mittleren Panzer oder einige Pyros mit.

Level 11 - Frostiger Willy

Den mittleren Panzer schicken Sie sofort nach oben und zerstören die obere Brücke. Mit einem Kämpfertrupp nehmen Sie die Fahne in diesem Sektor. In der Fabrik geben



Level 9 - Schlüpfrig & Gut



Level 11 - Frostiger Willy

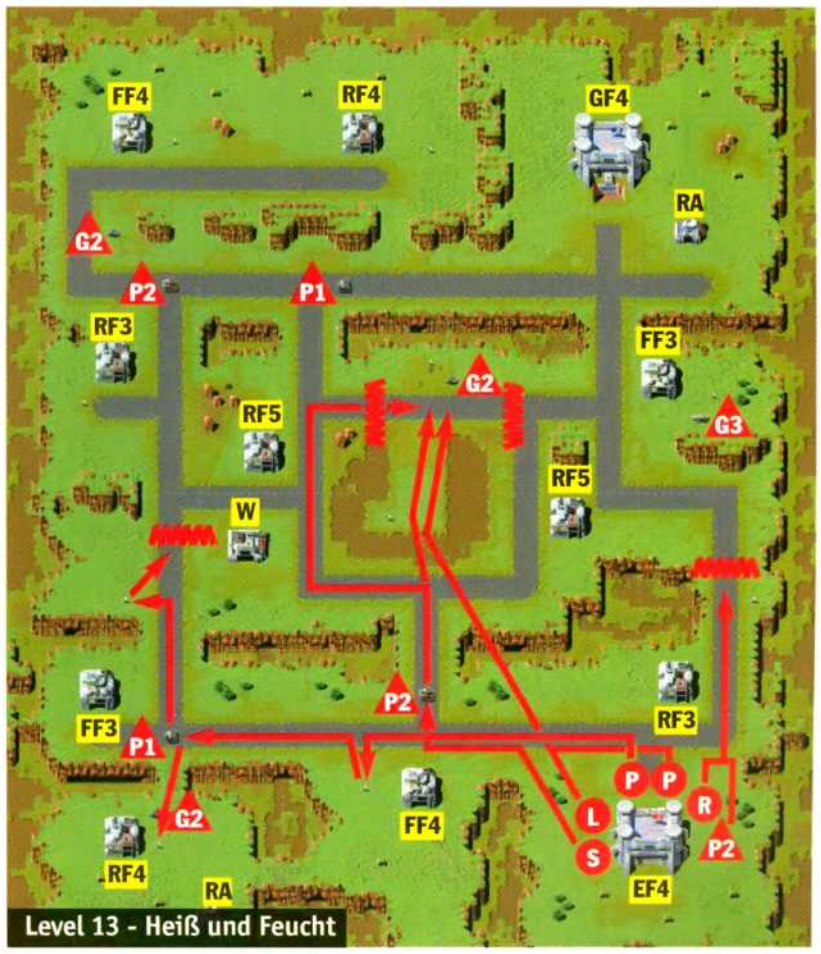
LEGENDE:

GF#	Gegnerisches Fort/Stufe	W	Werkstatt	P	Psychos	J	Jeep
EF#	Eigenes Fort/Stufe	RA	Radar	F	Flammenwerfer	A	APC
FF#	Fahrzeug-Fabrik/Stufe	K	Krieger	S	Schützen	KR	Kran
RF#	Roboter-Fabrik/Stufe	R	Kämpfer	L	Laser		

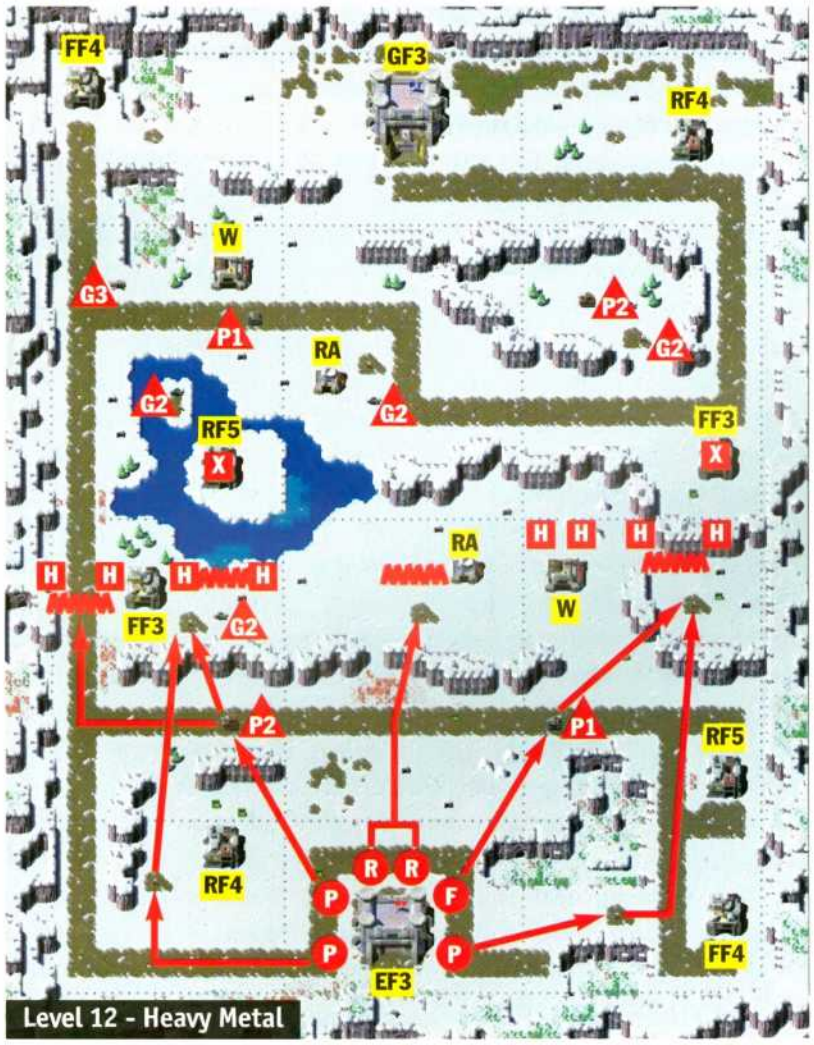
Sie Howitzer in Auftrag. Die zweiten Kämpfer kümmern sich um das Feld rechts unten und besetzen den APC, mit dem Sie nach links unten fahren. Die Schützen schicken Sie nach ganz links unten und nehmen unterwegs den leichten Panzer mit. Mit den Psychos kümmern Sie sich um das Feld links unten. Dort sammeln Sie schließlich Psychos, Schütze, leichter Panzer und APC. Stellen Sie die restliche Produktion so früh wie möglich um. Zum ersten Kampf kommt es oben. Nachdem Ihre Kämpfer einen Trupp Schützen zerlegt haben, greift ein mittlerer Panzer an. Diesen müssen Sie mit Ihrem mittleren Panzer und mit Kämpfern zerstören. Kurz bevor die nächste Angriffswelle kommt, müßte die Howitzer stehen. Die zweite große Schlacht spielt sich links unten ab. Dort werden Sie nacheinander von einem Jeep, einem leichten und schließlich einem mittleren Panzer angegriffen. Falls Sie diese Schlacht verlieren, schicken Sie den nächsten mittleren Panzer, der unten rechts fertig wird, nach links. Erobern Sie das Feld zurück und produzieren Sie dort Laser-Roboter. Mit dem mittleren Panzer und dem Laser sollte es Ihnen dann möglich sein, das Feld darüber zu kassieren. In der Werkstatt rechts können Sie ab sofort Ihre mittleren Panzer reparieren. Nun brauchen Sie nur noch die Stellungen zu halten, bis Ihre Fronten so verstärkt sind, daß ein Angriff auf alle Fälle gelingt.

Level 12 - Heavy Metal

Schicken Sie Psychos nach links oben zur Kanone. Beide Kämpfer erobern die Fahne in der Mitte. Die Pyros schnappen sich die Fahne oben rechts. Das Feld links unten wird von den verbleibenden Psychos eingenommen. Stellen Sie sofort überall die Produktion um. Unten rechts können Sie schwere Panzer bauen. In der Mitte links und rechts errichten Sie Howitzer, die Sie am oberen Rand aufstellen. Doch zuerst müssen Sie ein paar Angriffe zurückschlagen. Von rechts oben kommt ein mittlerer Panzer, den Sie mit Ihrem leichten Panzer und den Pyros zerstören können. Von links dagegen kommt ein leichter Panzer, der gegen Ihren mittleren keine Chance hat. Schicken Sie den mittleren anschließend in die Werkstatt. Nach der Reperatur wird er dort auch dringend benötigt. Der Computer schickt wahrscheinlich von beiden Seiten Infanterie. Sobald Sie die Truppen und genügend Zeit für einen kleinen Ausfall haben, zerstören Sie die Roboterfabrik links oben und die Fahrzeugfabrik rechts oben. Wenn dann Ihre Howitzer stehen, können Sie in Ruhe Angriffspläne schmieden.



Level 13 - Heiß und Feucht



Level 12 - Heavy Metal

Level 13 - Heiß und Feucht

Zuerst schicken Sie die Schützen und Laser in die Mitte zur oberen Fahne. Den mittleren Panzer nehmen Sie unterwegs mit. Die Laser zerstören die feindlichen Infanteristen, mit den Schützen klauen Sie den Blauen die Kanone. Erst dann kommt der mittlere Panzer zur Verteidigung. Währenddessen erobern die Psychos den leichten Panzer, die Kanone und die beiden Sektoren ganz links. Mit dem mittleren Panzer und den Kämpfern halten Sie den Sektor rechts oben. Stellen Sie auch hier sofort wieder die Produktion um. In dem oberen mittleren Feld bauen Sie am besten Howitzer. Jetzt kommt es zu einigen sehr knappen Schlachten. Links greift vermutlich zuerst ein leichter Panzer an. Danach müssen Sie Ihren leichten Panzer sofort in der Werkstatt rechts reparieren, denn es wird noch ein mittlerer Panzer kommen. In der Mitte kommt es zu einem Gefecht mit einem Medium Tank, das Sie mit Kanone und ihrem Medium leicht gewinnen sollten. Wenn Kanone und mittlerer Panzer überleben, schicken Sie den Panzer nach links. Dort lassen Sie ihn reparieren und verstärken die Verteidigung bzw. erobern gegebenenfalls den Sektor zurück. Sobald die erste Howitzer in der Mitte fertig wird, können Sie aufatmen. Dann haben Sie die härtesten Angriffe bereits überstanden. Auch in diesem Level bietet es sich wieder an,

P1 _ Leichter Panzer
P2 _ Mittlerer Panzer
P3 _ Schwerer Panzer
MR _ Mobiler Raketenwerfer
G1 _ Gattling-Geschütz
G2 _ Gun-Geschütz
G3 _ Howitzer-Geschütz
G4 _ Raketenwerfer-Geschütz
BS _ Brücke sprengen
BR _ Brücke reparieren
H _ Howitzer/Raketenwerfer plazieren
X _ Fabrik zerstören
_ Verteidigungs-Stellung

Auf einen Blick:

- Level 14
- Level 15
- Level 16
- Level 17
- Level 18

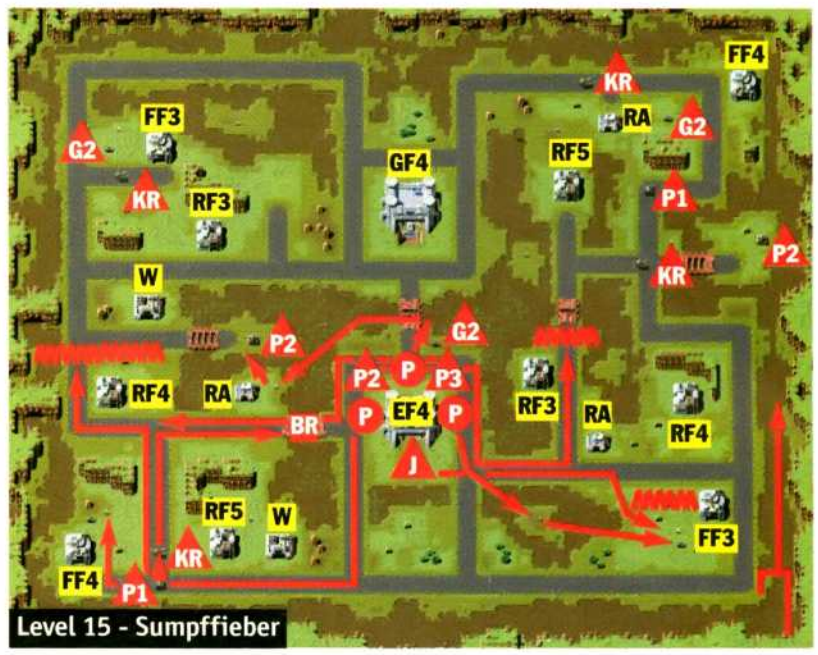
den Computer gegen die Stellungen anrennen zu lassen. Sobald man genügend Einheiten gesammelt hat, geht man zum Gegenangriff über.

Level 14 - Restaurierung

Den schweren Panzer schicken Sie nach rechts oben zu der Werkstatt. Der leichte fährt zu der Fahrzeugfabrik an der Grenze links oben, die er zerstört. Ein Kämpfer nimmt die Fahne in der Mitte, der zweite die unterhalb der rechten Werkstatt. Mit den Schützen annektieren Sie den Sektor links in der Mitte und besetzen die Kanone. Die beiden Psychos erobern die Sektoren links und rechts der Basis. Besetzen Sie auch die Kräne. Diese Baufahrzeuge können zwar nicht schießen, halten aber eine Menge aus und sind ziemlich schnell. Verwenden Sie sie als Zielscheibe und Ablenkung in den Gefechten, so daß Ihre Kampfeinheiten den Gegner ohne Schaden vernichten können. Stellen Sie sofort in jedem eroberten Sektor die Produktion um. Auch der Computer hat einen schweren Panzer, der meistens durch die Mitte oder von rechts oben anrollt. Mit einem Kran, einem Trupp Infanterie und Ihrem schweren Panzer zerstören Sie ihn relativ problemlos. Den Angriff links halten Sie mit dem Geschütz und dem zurückgezogenen leichten Panzer auf. In der Mitte bauen Sie vier Howitzer, die am oberen Rand rechts und links aufgestellt werden. Wenn dann noch links der erste schwere Panzer von unten kommt, ist der Gegner so gut wie geschlagen.

Level 15 - Sumpffieber

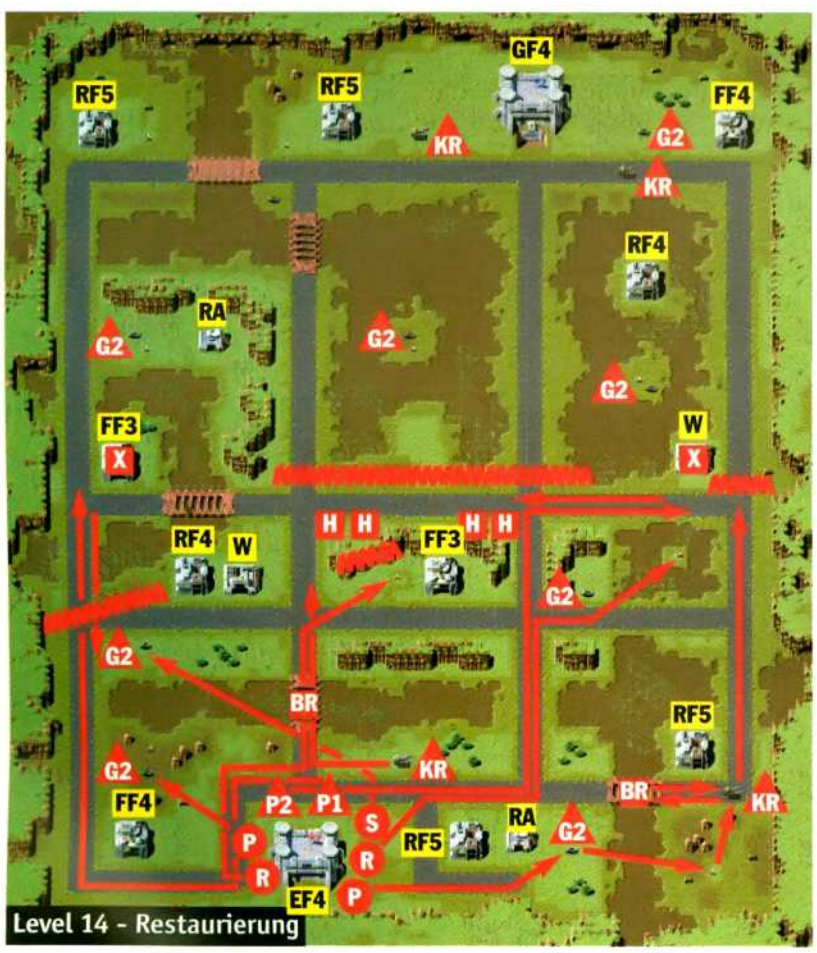
Sofort schicken Sie einen Trupp Psychos nach links unten. Mit dem Kran dort reparieren Sie die Brücke links neben dem Fort. Währenddessen läuft der zweite Trupp nach rechts unten und erobert die beiden Sektoren. Mit den zwei übrigen Psychos erobern Sie den Sektor links und beschlagnahmen den Panzer auf der Insel. Der mittlere Panzer fährt zur Brücke rechts oben vom Fort und verhindert jede Instandsetzung. Den Jeep schicken Sie nach rechts unten zur Verteidigung. Mit den Psychos unten links erobern Sie beide Sektoren links. Der Kran fährt nach oben zum Fort und repariert die Brücke links, so daß der schwere Panzer ganz links zur Verteidigung bereitsteht. Von unten links kommt außerdem noch ein leichter Panzer. Die heftigen Angriffe auf der linken Seite vereiteln Sie mit dem schweren und dem leichten Panzer sowie dem Kran. Gleich darüber steht eine Werkstatt, die Sie häufig benutzen werden müssen. Sobald Sie die Brücke rechts daneben reparieren, kommt Ihnen noch der mittlere Panzer zur Hilfe. Das zweite wichtige Gefecht findet rechts unten statt. Notfalls ziehen Sie Ihren mittleren Panzer von der Brücke oben rechts zur Unterstützung ab. Aber eigentlich müßten Kanone, Jeep und zwei Psychos gerade so ausreichen. Passen Sie auf Ihr Fort auf! Der Computer schickt gerne Schützen, die Ihre Kanonen nacheinander erledigen und das Fort stürmen. Bauen Sie also ein paar Psychos oder einen leichten Panzer zum Schutz. Haben Sie die ersten beiden Wellen des Computers überstanden, können Sie vielleicht sofort zum Gegenangriff übergehen. Wenn Ihr schwerer Panzer links überlebt hat, reparieren Sie ihn und erobern den Sektor links oben. Durch die schnellere Produktion gewinnen Sie dann sehr schnell die Überhand. Ansonsten müssen Sie sich tapfer weiterverteidigen, den Computer aushungern und können dann erst angreifen.



Level 15 - Sumpffieber

Level 16 - Leichte Brigade

Mit den Schützen laufen Sie nach oben links und erobern die Gattling auf der Insel (wenn sie schon besetzt ist, langsam herantasten!). Der schwere Panzer fährt durch die Mitte und greift sich zwei Flaggen. Im Kampf gegen den gegnerischen schweren Panzer brauchen Sie ein bißchen Glück. Den mittleren Panzer und die Kämpfer bewegen Sie nach oben rechts. Nach der Brücke müssen Sie dort nacheinander mit einem Medium und einigen Kriegern fertig werden. Auch der mittlere Panzer muß überleben. Stellen Sie sofort mit der Eroberung jedes Sektors die Produktion um. Die Frontstellungen rechts und in der Mitte müssen Sie unbedingt halten. Links dürfen Sie sich zu Ihrem Geschütz zurückdrängen lassen. Verstärken Sie mit dem ersten Rake-



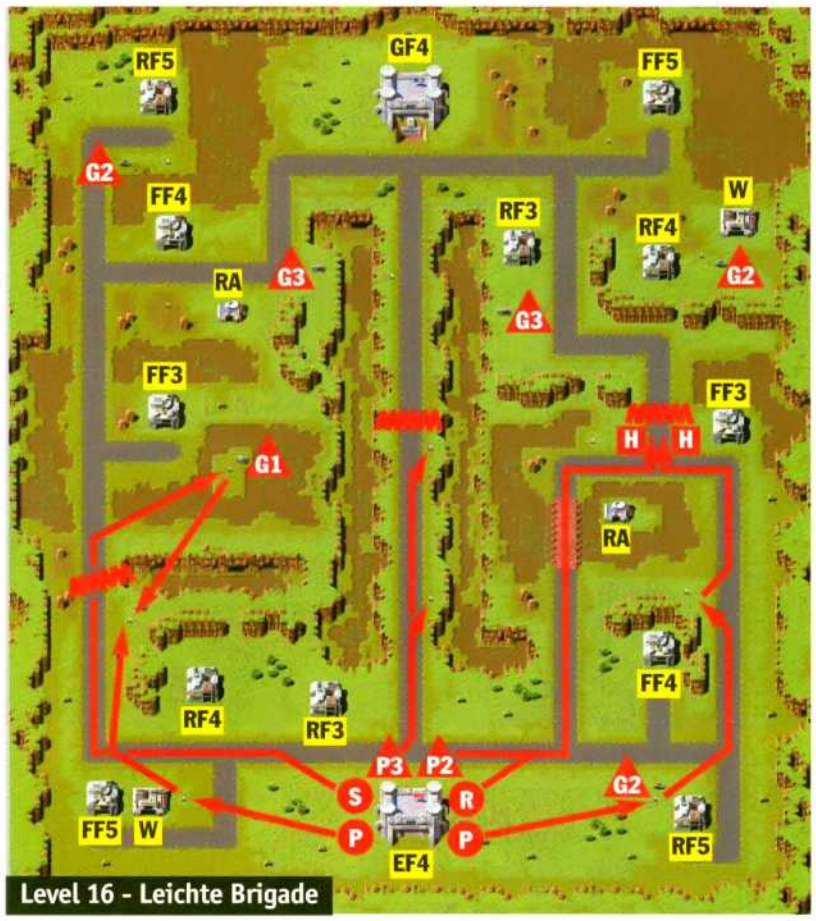
Level 14 - Restaurierung

LEGENDE:

GF# __ Gegnerisches Fort/Stufe	W __ Werkstatt	P ___ Psychos
EF# __ Eigenes Fort/Stufe	RA __ Radar	F _ Flammenwerfer
FF# __ Fahrzeug-Fabrik/Stufe	K ___ Krieger	S ___ Schützen
RF# __ Roboter-Fabrik/Stufe	R _ Kämpfer	L _ Laser

J ___ Jeep
A _ APC
KR ___ Kran

tenwerfer, der unten rechts fertig wird, die Mitte. Der Medium aus dem Fort hingegen fährt nach links oben. Dieser Level ist eigentlich nicht sonderlich anspruchsvoll, da er durch die beiden ersten Panzergefechte entschieden wird. Haben Sie erst Ihre Verteidigung aufgebaut, greifen Sie links und rechts an. Der mittlere Weg wird nämlich durch zwei Howitzer blockiert. Feindliche Howitzer erobern Sie am einfachsten mit vielen kleinen und schnellen Truppen, also mit leichten Panzern, Schützen, Lasern und Pyros. Leichtere Geschütze hingegen haben einem schweren Panzer nichts entgegenzusetzen. Womit der letzte Dschungel-Level auch geschafft wäre.



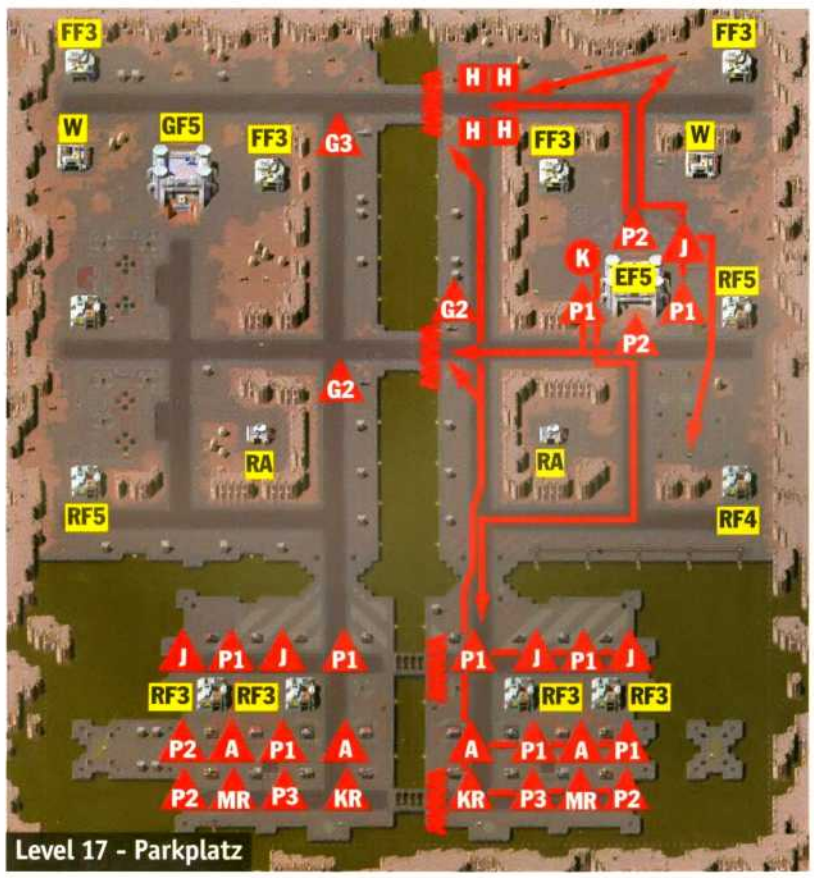
Level 16 - Leichte Brigade

Level 17 - Parkplatz

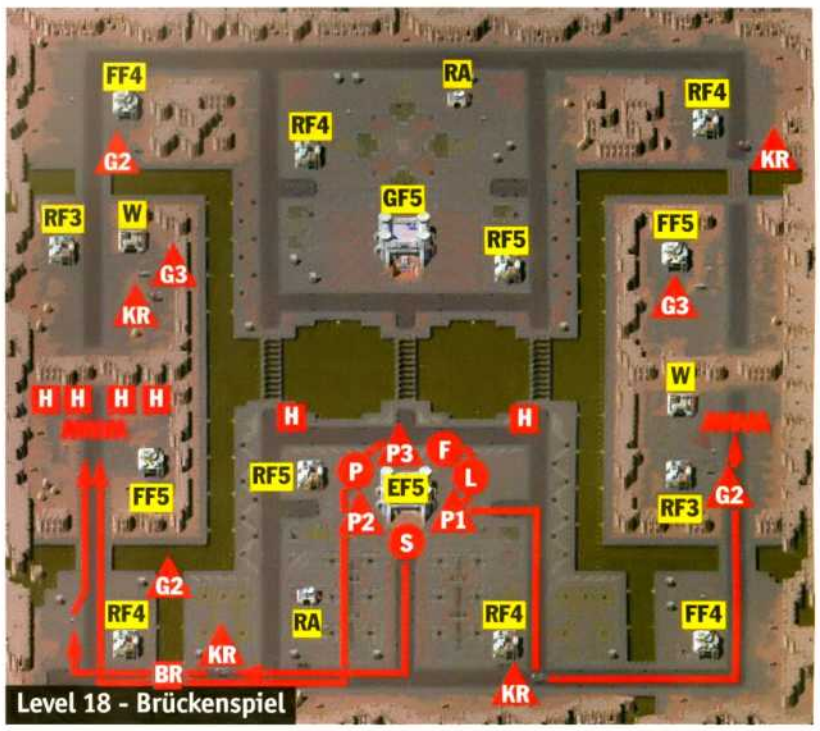
Der erste Stadt-Level ist gleich ziemlich schwierig, weil man sehr schnell reagieren muß. Mit jeweils einem mittleren und leichten Panzer erobern und halten Sie die Brückenköpfe links. Ein leichter Panzer kann dabei einen kleinen Umweg nach oben rechts machen und die Fahne erobern. Der Jeep holt die beiden Sektoren unten und fährt dann ebenfalls zum Fluß. Die Krieger schicken Sie ganz unten auf den Parkplatz. Stellen Sie die Produktion diesmal erst später um. Sie brauchen jeden Infanteristen so schnell wie möglich, um die Fahrzeuge zu bekommen. Sobald Sie die ersten Fahrzeuge haben, schicken Sie sie zu den beiden Straßen oben zur Unterstützung. Der Computer greift hier solange an, bis seine Hälfte des Parkplatzes leer ist! Lassen Sie jedoch zwei leichte Panzer unten stehen. Mit ihnen hindern Sie lästige Infanteristen an Übergriffen und vertreiben jeden Kran von den Brücken. Die Hauptschlacht aber findet oben statt. Oben links können Sie ein paar Howitzer bauen. Nachdem die ersten Infanteristen aus den Fabriken purzeln, stellen Sie die Produktion um. Haben Sie die heftigen Angriffe des Computers überstanden, rollen Sie das Feld von hinten auf. Mit ein paar Robotern überschreiten Sie unten den Fluß und schnappen dem Computer beide Felder weg. Jetzt ist die Zeit wieder auf Ihrer Seite. Von unten können Sie den Computer problemlos in die Zange nehmen, während Ihre Hauptstreitkräfte von rechts einfallen.

Level 18 - Brückenspiel

Zuerst schicken Sie die Schützen nach links, nehmen den Kran unten und reparieren die Brücke. Der Rest der Schützen erobert den Sektor links unten. Ihnen folgen die Pyros, der schwere und der mittlere Panzer. Den leichten Panzer, die Laser und Pyros schicken Sie nach unten rechts. Unterwegs nehmen Sie die Sektoren ein. Sämtliche Einheiten bewegen Sie in die Sektoren links und rechts des Forts. Der Computer hat genau die gleichen Einheiten, Sie müssen sich also nur geschickt aufstellen und schnell reagieren. Links trifft Ihr schwerer und Ihr mittlerer auf einen schweren und einen leichten Panzer. Ihr schwerer Panzer muß den Kampf überstehen. Rechts dagegen bekommen es Ihre Truppen



Level 17 - Parkplatz



Level 18 - Brückenspiel

P1 Leichter Panzer
P2 Mittlerer Panzer
P3 Schwerer Panzer
MR Mobiler Raketenwerfer
G1 Gattling-Geschütz
G2 Gun-Geschütz
G3 Howitzer-Geschütz
G4 Raketenwerfer-Geschütz
BS Brücke sprengen
BR Brücke reparieren
H Howitzer/Raketenwerfer plazieren
X Fabrik zerstören
Verteidigungs-Stellung

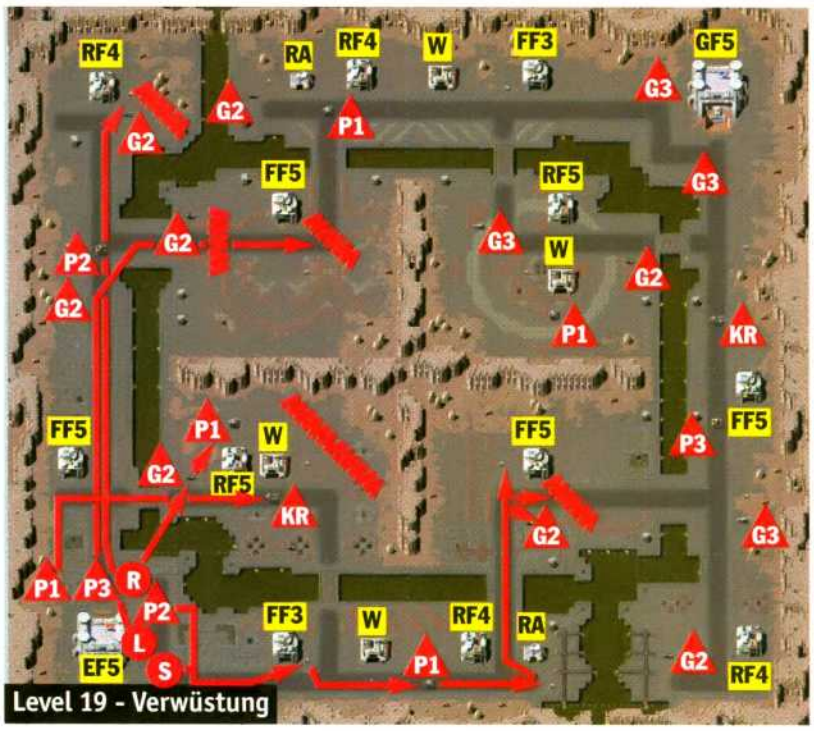
Auf einen Blick:

- Level 19
- Level 20

mit einem mittleren Panzer zu tun, den Sie ohne größere Probleme mit leichtem Panzer, Pyros und Laser zerstören. Rechts können Sie außerdem Ihre Fahrzeuge reparieren. Der Weg von links ist aber zu lang und unrentabel. Stellen Sie von Anfang an Ihre Produktionen um. Im Fort bauen Sie zwei stationäre Raketenwerfer, die die Brücken erst links und dann rechts oben sichern. Dahinter stellen Sie jeweils einen Trupp Laser. Auch links rentiert sich der Bau von ein bis drei stationären Raketenwerfern. Sobald sich der Computer verausgabt hat und Sie eine hübsche Armee Ihr eigen nennen, führen Sie den Gegenangriff. Rechts oben befindet sich meist das schwächste Ziel, aber gleichzeitig die beste Fabrik.

Level 19 - Verwüstung

Ziehen Sie den mittleren Panzer und die Schützen nach rechts und erobern beide Sektoren. Der schwere Panzer und die Laser kümmern sich um die oberen beiden Sektoren. Mit den Lasern nimmt man schließlich die Geschütze rechts hinter dem Fluß und ganz oben links. Verteidigen Sie diese Position. Der unterwegs aufgelesene mittlere Panzer fährt gemeinsam mit dem schweren nach rechts. Mit den verbliebenen Kämpfern und dem leichten Panzer nehmen Sie die Fahne oben rechts vom Fort. Die heftigste Schlacht haben der mittlere und der schwere Panzer vor sich. Beziehen Sie Ihr Geschütz mit ein. Versuchen Sie, beide Panzer möglichst lange am

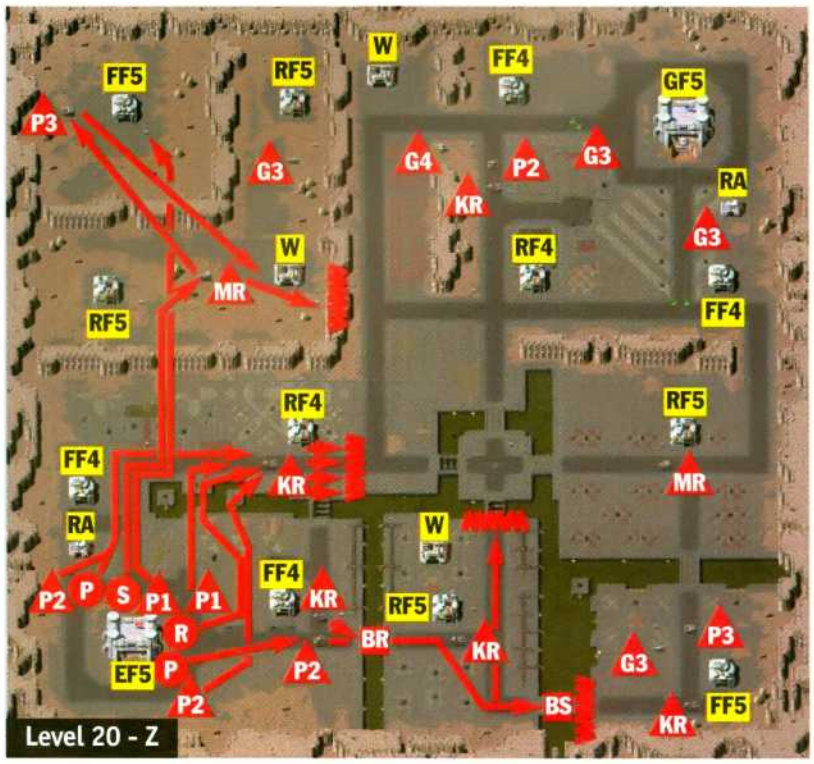


Level 19 - Verwüstung

Leben zu halten. Unten rechts geht es ähnlich heiß zur Sache. Mit den Schützen besetzen Sie problemlos die Kanone im Sektor darüber. Zusammen mit dem aufgesammelten leichten Panzer müssen Sie auch diese Stellung möglichst lange halten. Notfalls ziehen Sie sich hinter den Fluß nach unten zurück. Ein Gegenangriff kann dann aus Ihrem mittleren Sektor erfolgen. Dort müssen Sie nur ein bis zwei schwache Gegner mit den zwei leichten Panzern zerstören. In der Fahrzeugfabrik oben links bauen Sie zur Verteidigung stationäre Raketenwerfer. Spätestens kurz bevor diese fertig werden, müssen Sie das Feld besitzen. In der Roboterfabrik links unten in der Mitte können Sie Haubitzen bauen. Nachdem sich mindestens die Hälfte der Karte sicher in Ihren Händen befindet, können Sie wieder ruhig mit dem Sturm auf das gegnerische Fort beginnen.

Level 20 - Z

Hier hat der Computer nicht nur eine erdrückende Übermacht, sondern auch noch bessere Wege zu den nächsten Sektoren auf seiner Seite; die Brücken auf Ihrer Seite sind nämlich zerstört. Die Schützen erhalten sofort den Auftrag, den mobilen Raketenwerfer oben zu nehmen. Ein Trupp Psychos schnappt sich den Kran, mit dem man die Brücke rechts repariert. Darüber schickt man den mittleren Panzer, der dann die Brücke unten rechts sprengt. Der Panzer und die Psychos müssen dann diesen Sektor halten, indem Sie jeden Kran zerstören, der versucht, die Brücken oben oder rechts zu reparieren. In dem Feld befindet sich eine Werkstatt, die man hin und wieder in Anspruch nehmen muß. Währenddessen befiehlt man alle übrigen Truppen nach oben. Mit einem leichten Panzer begleitet man die Schützen zum schweren Panzer oben links. Der mobile Raketenwerfer hält dabei Stellung vor der Werkstatt in der Mitte. Die restlichen Infanteristen, die zwei mittleren und der leichte Panzer beziehen vor der Roboterfabrik unterhalb der Werkstatt Stellung. Nebenbei zerstören Sie die Brücke rechts. Der schwere Panzer fährt dann zu dem Raketenwerfer. Dort muß man die Stellung halten. Als nächstes bietet es sich an, die kleine Insel in der Mitte zu erobern und die anderen beiden Brücken zu zerstören. Benutzen Sie dafür einfach den Kran und Panzer von unten. Dieser Level ist sehr schwierig und jeder Kampf am Anfang ist entscheidend. Speichern Sie oft zwischen und kontrollieren Sie den Computer. Laden Sie dann neu und geben die benötigten Befehle. Sobald Sie eine sichere Verteidigung aufgebaut haben, ist der Rest so einfach wie immer.



Level 20 - Z

GF# _ Gegnerisches Fort/Stufe	K _ Krieger	KR _ Kran	G4 _ Raketenwerfer-Geschütz
EF# _ Eigenes Fort/Stufe	R _ Kämpfer	P1 _ Leichter Panzer	
FF# _ Fahrzeug-Fabrik/Stufe	P _ Psychos	P2 _ Mittlerer Panzer	BS _ Brücke sprengen
RF# _ Roboter-Fabrik/Stufe	F _ Flammenwerfer	P3 _ Schwerer Panzer	BR _ Brücke reparieren
W _ Werkstatt	S _ Schützen	MR _ Mobiler Raketenwerfer	H _ Howitzer/Raketenwerfer plazieren
RA _ Radar	L _ Laser	G1 _ Gattling-Geschütz	X _ Fabrik zerstören
	J _ Jeep	G2 _ Gun-Geschütz	
	A _ APC	G3 _ Howitzer-Geschütz	_ Verteidigungs-Stellung

069-332353

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

FAX 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company

your way to play

11th Hour	DA	84,90
3d Pinball	DV	69,90
Aces Of The Deep	DA	69,90
Afterlife	DA	69,90
Airbus 2*	DV	79,90
Angel Devoid	DV	89,90
Anvil Of Dawn*	DV	74,90
Apache Longbow	DV	79,90
Assault Rigs	DV	89,90
ATF - Adv: Technical Fig:	DV	84,90
Bad Day On The Midway	EV	74,90
Bad Mojo	DV	79,90
Baku Baku Animal	DV	54,90
Baldies	DV	69,90
Baphomets Fluch*	DV	74,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90
Battle Isle 3	DV	79,90
Bernhard Langer Golf	DV	69,90
Bleifuss	DV	54,90
Bleifuß 2*	DV	54,90
Braindead 13	DV	69,90
Caesar 2	DV	74,90
Carrier Strike Force	DV	79,90
Chronicle Of The Sword	DV	74,90
Chronomaster	DA	69,90
Civnet	DV	59,90
Clearing House	DV	69,90
Comix Zone	DV	49,90

Master of Magic	DV	34,90
Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	74,90
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mission Critical	DA	74,90
Monopoly	DV	54,90
Myst - Edition	DV	69,90
NBA Live 96	DV	79,90
Need For Speed	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
NFL Quaterbeck 96	DA	79,90
Outpost 2*	DV	89,90
Pax Imperia*	DV	89,90
PGA European Tour	DA	79,90
Phantasmagoria	DV	84,90
Pinball 95	DV	64,90
Pole Position	DV	79,90
Pool Champion	EV	74,90
Powerplay Hockey*	DA	59,90
Pro Pinball - The Web	DV	49,90
Puppen, Perlen, Pistolen	DV	79,90
Quest For Fame	DA	89,90
Quest for Glory Coll.*	DA	69,90
Ran Soccer	DV	69,90
Ran Trainer 2	DV	69,90
Raymann	DA	74,90
Rebel Asault 2	DV	79,90
Return Fire	DV	74,90
Revolution X	EV	89,90

Dungeons der anderen Art:

Dungeon Keeper* DV 74,90
Diablo* DV 79,90

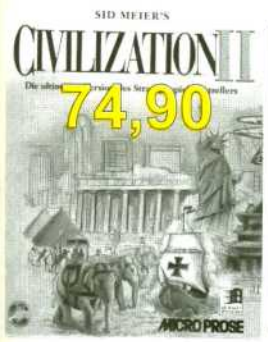
Dungeon Keeper mit Diablo
NUR 149,90!!!

RED ALERT

Und ab September heißt es:

Anvisieren und Abfeuern!

Alarmstufe Rot
DV 89,90*



TOP'S

AH64D Longbow	79,90
Akte Pandora*	69,90
Baphomets Fluch*	69,90
C & C Inkl. Data	99,90
Cyberstorm	79,90
Daggerfall*	79,90
Euro 96-DV*	74,90
Lighthouse*	89,90
Master of Orion 2*	79,90
Nedd for Speed Edt.*	79,90

TOP'S

Olympic Games	69,90
Quake	69,90
Rätsel d. Master Lu	69,90
Schwarze Auge 3*	39,90
Shannara	69,90
Siedler 2	69,90
Sonic CD	54,90
Virtua Fighter	69,90
Warcraft 2 Inkl. Data	94,90
Zork Nemesis-DV*	79,90

Command & Conquer	DV	79,90
Com. & Conq. Data	DV	25,90
Conqueror A.D.	DV	79,90
Conquest Of New World	DV	79,90
Conquest Of New World	EV	109,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyber Judas*	EV	79,90
Cyperstorm inkl. Earthsiege1*	DV	99,90
Daggerfall*	DV	79,90
Das Dschungelbuch	DV	44,90
Deadline*	DA	69,90
Death Gate*	DA	74,90
Deathkeep-Win95	DA	74,90
Deathkeep	US	99,90
Der Planer 2*	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90
Destruction Derby 2*	DA	69,90
Die Fugger 2	DV	74,90
Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*	DV	69,90
Die Gr.Schlacht U.Getty.*	DV	79,90
Die Gr.Schlachtr u. Waterloo*	DV	79,90
Discworld	DV	69,90
Down in the Dumps*	DV	74,90
Earthsiege 2:Skyforce	DA	74,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV	64,90
Earthworm Jim Win95	DV	74,90
Elisabeth I.	DV	79,90
F1 Manager 96	DV	69,90
Fast Attack	DV	74,90
Fifa Soccer 96	DV	79,90
Fire Fight	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flying Corps	DV	84,90
FPS - Baseball 96*	EV	69,90
FPS - Football 96	EV	69,90
Fritz 3 Schach	EV	69,90
FX Fighter-Limited	DA	79,90
Gabriel Knight 2	DV	79,90
Gearheads	DV	49,90
Gene Machine*	DV	74,90
Golden Gate Killer*	DV	74,90
Grand Prix Manager	DV	49,90
Hardline*	DV	59,90
Hexen	DA	49,90
Hexen Mission	DV	29,90
Hexen inkl. Mission	DV	74,90
Hugo 3	DV	69,90
Indy Car 2	DV	69,90
Kingdom o Magic	DV	69,90
König Der Löwen	DV	49,90
Lands Of Lore 2*	DV	84,90
Lode Runner - Network	DV	79,90
Magic Of Endoria	DV	59,90
Magic The Gath.-Win 95*	DV	84,90

Ripper	EV	74,90
Ripper	DV	69,90
Rtl Samtag Nacht	DV	49,90
Sensible World of Soccer	DV	59,90
Shellshock	DV	74,90
Shivers	DV	79,90
Silencer-WIN95	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Thunder-Win95	DA	79,90
Silent Thunder	DV	89,90
Sim Earth Classics	DV	39,90
Sim Life	DV	39,90
Sim Tower	DV	84,90
Sim Town	DV	69,90
Simon The Sorcerer 2 - Edition	DV	69,90
Soccer Stars 96	DV	69,90
Sonic CD*	DA	54,90
Space Bucks	DV	69,90
Space Hulk-WIN95	DA	74,90
Space Quest 6	DV	84,90
Star Trek - A Final Unity	DV	69,90
Star Trek - Deep Space 9	DA	59,90
Star Trek - Klingons	EV	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Storm*	DV	74,90
Strike Base	DV	59,90
Syndicate Wars*	DV	79,90
Tekwar	DA	69,90
Tempest 2000	DV	59,90
Terminator Future Shock	DV	69,90
Terra Nova*	DV	69,90
TFX:Eurofighter 2000	DV	79,90
The Atlas	DV	59,90
The Dig	DV	74,90
The Muppets Inside*	DA	64,90
Thunderhawk 2	DV	69,90
Tilt	DV	49,90
Time Commando*	DV	74,90
Tomcat Alley	DA	49,90
Torins's Passage	DV	84,90
Toshinden	DA	69,90
Track Attack	DV	79,90
Trivial Pursuit	DV	69,90
Urban Runner	DV	59,90
Vollgas	DV	49,90
Warcraft 2	DV	74,90
Warcollege*	DV	64,90
Welcome to the Future	DA	89,90
Willi Lembkes F.-Manager	DV	54,90
Wing Commander 4	DV	79,90
Wipe Out	DA	79,90
World Ralley Fever	DA	69,90
Worms	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
Worms inkl. Data	DV	94,90

LOW BUDGET!

7th Guest	DA	19,90
Alone In The Dark 1	DV	24,90
B-17 Flying Fortress	DA	19,90
Battle Bugs*	DV	29,90
Bioforge	DV	29,90
Blackhawk	DV	19,90
Caesar 1	DA	24,90
Civilization 1	DV	39,90
Creature Shock	DA	19,90
Dawn Patrol	DA	24,90
Deadelus Encounter*	DV	24,90
Descent 1 inkl. Level	DV	39,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Dune 2	DV	29,90
Earthsiege 1	DV	24,90
F-19 Stealth Fighter*	EV	24,90
F-117A Nighthawk 2.0	DA	24,90
Fifa Soccer Classic	DV	29,90
Goblins 1+2	DV	24,90
Goblins 3	DV	24,90
Indiana Jones 4	DV	29,90
Indy Car	DV	24,90
Kings Quest 6	DV	24,90
Kings Quest 7	DV	39,90
Kyrandia 3	DV	24,90
Lands Of Lore	DV	29,90
Little Big Adv. Classic	DV	29,90
Lost Eden*	DV	29,90
Magic Carpet Plus	DV	29,90
Manic Karts	DV	29,90
Martini Racing	DV	24,90
Nascar Racing	DV	24,90
Nhl 95 Classic	DV	29,90
Panzer General 2	DA	29,90
Pitfall-Maya Abenteuer*	DV	29,90
PGA Tour 486*	DV	29,90
Outpost 1,5*	DV	34,90
Rebel Assault 1	DA	29,90
Return To Zork	DV	29,90
Sam & Max	DV	34,90
Shadow Of The Comet	DV	24,90
Sim City Enchand	DV	24,90
Simon The Sorcerer 1	DV	29,90
Space Quest 6	DV	34,90
Star Trek-25th Anniver.	DV	24,90
Star Trek-Judge. Rites	DV	24,90
Steel Phanter	DA	29,90
Tfx	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Ultima 7 Comp.	DA	29,90
U.S. Navy Fighters	DV	29,90
War in the Gulf	DV	24,90
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	DV	34,90

KOMBIES!

GAMES VOL.4
Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms;Spirit of Adventure
29,90 DM

GAMES VOL.5
Zack MC Kracken, Lollypop, Mad TV, Lords of Doom, Traders
29,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
Indiana Jones3, Monkey Island, Zack Mc Kracken,M. Mansion, Loom
39,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
Battlehawks 1942, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe
39,90 DM

MADE IN GERMANY
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
49,90 DM

MEGAPACK 5
FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity,Jagged Alliance
84,90 DM

STAR WARS COLLECTION
Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars Screen Entertainment
49,90 DM

WESTWOOD COMPILATION
Dune 2, Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner
64,90 DM

WORLD OF FANTASY
Abandoned Paces, Rings of Medusa, Return of Med., Lords of Doom, Spirit of Adv.
24,90 DM

NEU IN FRANKFURT:
Ein **Gamestore** der Software-Company

Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069-30851069

Wir führen auch Playstation,Saturn,Wissens- und Lernsoftware! Preise auf Anfrage. ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtürmer vorbehalten. Preise sind Versandpreise.

WARCRAFT II
BEYOND THE DARK PORTAL

Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner´zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals ...

BLIZZARD™ ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

BENÖTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II

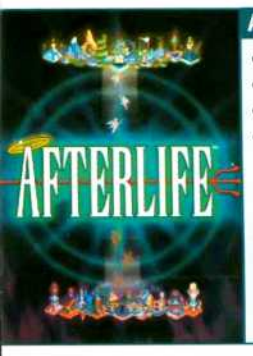
Medienagentur Fichtner & Meyer, München

Expansion Set

„Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag."
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard die Nase vorn."
Jörg Langer, PC Player 7/96

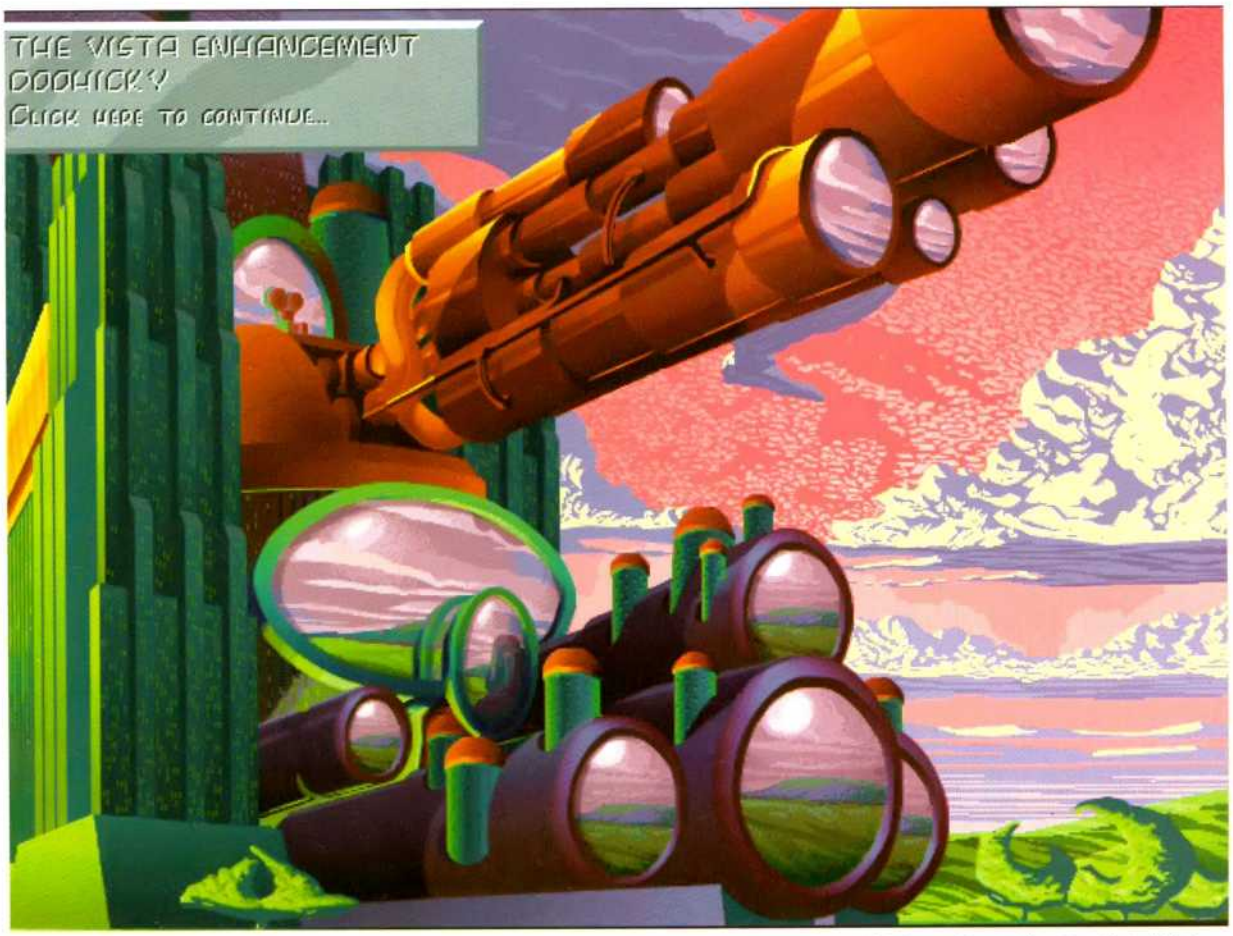
„Tor des Monats (...) so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen."
Petra Maueröder, PC Games 7/96



Auf einen Blick:

- Anfang
- Special Buildings
- Bautabelle
- Straßenanbindung

Eines muß man LucasArts lassen: Der Einstieg in das Strategie-Genre hätte wohl kaum skurriler ausfallen können. Wie Sie die Aufgaben und Schwierigkeiten eines Jenseits-Managers meistern können, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.



DAS ERREICHEN BESTIMMTER BEVÖLKERUNGSZAHLEN WIRD MIT SPECIAL BUILDINGS BELOHNT.

AFTERLIFE

TEUFELCHEN JASPER UND ENGEL ARIEL MACHEN SIE IM TUTORIAL MIT DEN GRUNDLEGENDEN ZUSAMMENHÄNGEN AFTERLIFES VERTRAUT.

Die Programmierer von LucasArts haben wahrlich ganze Arbeit geleistet. Afterlife hat nicht nur ein Szenario anzubieten, das bisher wohl einzigartig ist. Das Spiel ist auch derart komplex geraten, daß selbst Profis angesichts der enormen Möglichkeiten anfangs ins Schwitzen kommen. Leider ist das dürftige und didaktisch schlecht aufbereitete Handbuch kaum in der Lage, Licht in die vielfältigen Aufgaben des Jenseits-Managers zu bringen. Im folgenden werden Sie deshalb über eine effiziente Zoneneinteilung, eine sinnvolle Straßenführung und über die Möglichkeiten der Planetenbeeinflussung informiert. Weitere Themen sind der Einsatz der zahlreichen Karten und Diagramme, ein straffes Kostenmanagement und Tips zu den vier vorgegebenen Afterlife-Szenarien.

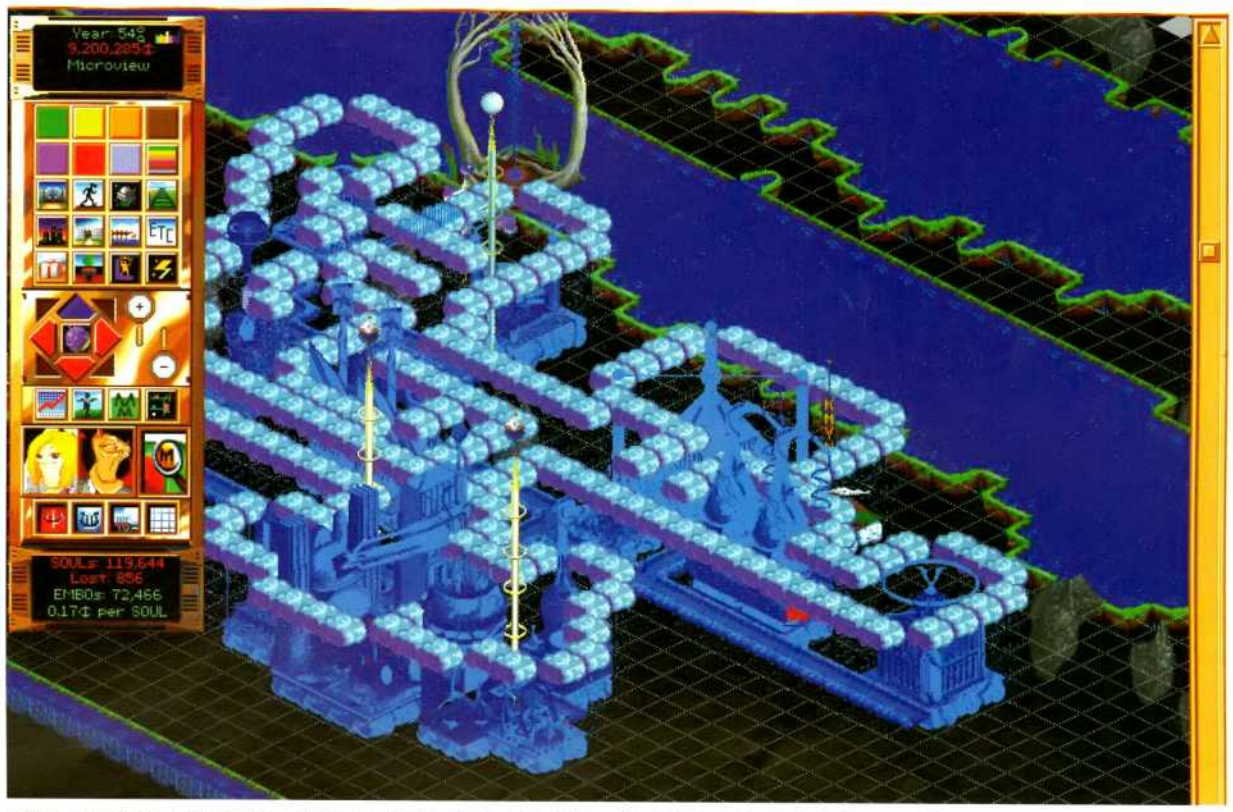
Am Anfang war...

Zu Beginn sollte man ein neues Szenario auswählen und sich den einfachsten Schwierigkeitsgrad gönnen - dann befindet sich eine beachtliche Zahl an Himmelspfennigen im Sparstrumpf des Spielers, die für Bauexperimente genutzt werden können. Jasper und Aria stehen dem Neuling mit einem Tutorial und einigen konkreten Tips zur Seite, die sich jederzeit abrufen lassen. Nachdem man auf diese Weise die Grundelemente kennengelernt hat, kann man sich auf das erste richtige Spiel stürzen. Das Schöpferda-

EINSATZ DER SPECIAL BUILDINGS

Ein wichtiger Faktor für die Weiterentwicklung der Schicksalsstrukturen stellt der Einfluß positiver Schwingungen dar. Die sog. Special Buildings sorgen nicht nur für das Ausbleiben bzw. die Minderung von Bad Things, sondern strahlen darüber hinaus noch eine Riesenportion solcher Schwingungen aus. Wenn man auf dem Schwierigkeitsgrad „Easy" oder „Medium" spielt, dürfen die Special Buildings wieder zerstört und an anderer Stelle aufgebaut werden. Diese Möglichkeit erlaubt dem Spieler, regional differenzierte Strukturpolitik zu betreiben und damit ganz gezielte Förderungsmaßnahmen einzuleiten. Hat man in einer Himmelsregion beispielsweise ein ausreichendes Entwicklungsniveau bei seinen Schicksalsstrukturen erreicht, baut man die Special Buildings ohne jegliche Kosten an anderer (himmlischer) Stelle auf und fördert dadurch die Weiterentwicklung der entsprechenden Gebäude.

sein beginnt dabei eigentlich sehr unspektakulär und übersichtlich. Nacheinander werden ein Tor, eine Karma-Station, eine Unterkunft für die Arbeiter, ein Trainings-Center und maximal 3x3 große Schicksalsstrukturen in Himmel und Hölle plaziert. Was sich hier so einfach anhört, ist in Wirklichkeit das Ergebnis einer guten Vorausplanung, denn vor dem ersten Spatenstich sollte man sich über einige grundlegende Punkte im klaren sein. Bei diesen Überlegungen spielt die Weiterentwicklung der Schicksalsgebäude die entscheidende Rolle. Die Effizienz einzelner Strukturen hängt dabei von vier Einflußfaktoren ab: der Straßenanbindung (20% Einfluß), den vorherrschenden positiven oder negativen Schwingungen (22,5%), der Produktionsbalance (37,5%) und den angrenzenden Feldern (20%).



BAD THINGS HAPPEN: HIER WIRD GERADE DER HIMMEL SCHOCKGEFROREN.

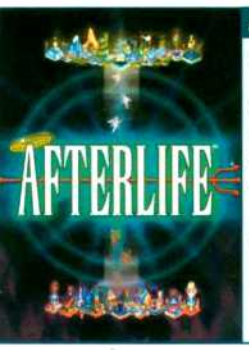
BAUTABELLE

Eigentlich hätten sich die folgenden Angaben schon im Handbuch oder zumindest in der Online-Hilfe im Spiel als Übersicht finden müssen. Nun erfahren Sie an dieser Stelle, welche Kosten mit dem Bau eines bestimmten Gebäudes verbunden sind und welche Kapazitäten bzw. Schwingungen die jeweilige Struktur aufweist.

Gebäude	Baukosten	Kapazität	Schwingungen
Schicksalszonen	2.500/Feld	variabel	variabel
Allgemeine Zonen	1.000/Feld	variabel	variabel
Tore	50.000 (Dante/Milton)	2.000	negativ
	500.000 (Pearl/Belial)	20.000	
	5 Mio. (Throne/Obsidian)	200.000	
	50 Mio.	2 Mio.	
Karma-Stationsanker	10.000 (Soul Mover)	200	negativ
	500.000 (Magic Bus)	10.000	
	25 Mio. (Omnirail)	500.000	
Karma-Portalanker	-		negativ
Topien	100.000 (Pyramide/TOUM)	22.222	positiv
	1 Mio. (Crystal/Palace)	222.222	
	10 Mio. (City/Spheres)	2,222 Mio.	
	100 Mio.		
Training Center	100.000 (Comm./Annex)	100	positiv
	250.000 (State/Retreats)	250	
	1 Mio. (Institute/Camps)	1.000	
Banken	100.000 (Piggy/Warthog)	1 Mio. Kredit	keine
	1 Mio. (Trust/BH)	10 Mio.	
Absauger	50.000	variabel	positiv in Hölle negativ in Himmel
Special Buildings	keine	-	positiv
Liebesdome/Haßkuppeln	200 Mio.	variabel	positiv
	400 Mio.	variabel	
	1 Mrd.	variabel	
Limbo	30.000 (Little Bar)	750	keine
	120.000 (Bar + Grill)	15.000	
	4,8 Mio. (Inn)	300.000	
Häfen	250.000 (Earhart/Copperfield)	50.000	positiv
	1 Mio. (Morrison/Bono)	100.000	
	10 Mio. (Kaufmann/Eszterhaus)	2 Mio.	
Straßen	100/Feld	variabel	keine
Karma-Straße	500/Feld	variabel	keine

Die Straßenanbindung

Grundsätzlich stellt sich beim Straßenbau folgendes Problem: Auf der einen Seite kann ein ausgedehntes Straßennetz die Weiterentwicklung der Gebäude fördern, auf der anderen Seite sind für jedes Straßenstück jährliche Unterhaltszahlungen nötig. Im Himmel ist besonders zu beachten, daß lange Straßenverbindungen die Weiterentwicklung der Gebäude verlangsamen - hier ist es also günstig, unter Berücksichtigung negativer Schwingungen möglichst auf engstem Raum zu operieren. In der Hölle kann man demgegenüber längere Straßen errichten, um die Weiterentwicklung zu fördern - verschwenderische Verkehrsplaner werden jedoch schnell einen hohen Fixkostenblock in ihrer Kalkulation finden, wenn die entsprechende Auslastung der Straßen gering ist. Grundsätzlich sollten möglichst gerade Strecken gebaut werden, da Diagonalen wesentlich mehr Flächenstücke benötigen. Außerdem können Straßen



Auf einen Blick:

- Schwingungen und Balance
- Elektrizität
- Zonen-Entwicklung
- Erfolgsrezept
- Glaubens-richtungen
- Ertragsbestandteile

nicht durch ein Gebäude geführt, sondern müssen an ihm entlang errichtet werden; diesen Grundsatz muß der Städteplaner besonders beim Aufbau der Infrastruktur im Torbereich beherzigen. Meldet die Staukarte überlastete Straßen, ist der Aufbau von Ausweichstrecken hilfreich.

Schwingungen und Balance

Bei der Standortplanung von Schicksalsgebäuden sollte der Schwingungs-Einfluß der übrigen Gebäude berücksichtigt werden. Ein Tor gibt beispielsweise sehr negative Schwingungen ab und hemmt dadurch die Entwicklung eines im Einflußbereich plazierten Schicksalsgebäudes. Am besten hält man Tore und Karma-Anlagen zusammen und baut sie in gebührendem Abstand auf, während Gebäude mit positiven Schwingungen wie Topien, Trainings-Center und Special Buildings mitten im Schicksalsstruktur-Bereich ihre Heimat finden. Den größten Einfluß auf die Weiterentwicklung von Gebäuden hat aber die Produktionsbalance. Der Spieler hat dabei die etwas undankbare Aufgabe, bei jeder Schicksalsstruktur je nach Verhältnis permanenter zu vorübergehenden Seelen den Produktions- bzw. Forschungs- und Entwicklungs-Anteil zu optimieren. Dazu muß der entsprechende Regler jeweils in den weißen Bereich verschoben werden. Gerade zu Beginn einer Manager-Laufbahn ändert sich der Anteil an permanenten bzw. vorübergehenden Seelen ständig, so daß man oft mit der Anpassung der Produktionsbalance beschäftigt ist. Wenn einmal genug Himmelspfennige vorhanden sind, kann man ruhigen Gewissens auch den Makro-Manager mit der Optimierung der Produktionsbalance beauftragen.

Diversifizierung und Elektrizität

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Diversifizierung der Schicksalsgebäude, wobei analog zur Straßenanbindung Unterschiede zwischen Himmel und Hölle bestehen. Das Programm betrachtet alle Flächenstücke, die die jeweilige Struktur umgeben: das sind 8 bei einer 1x1 und 20 bei einer 4x4 Struktur. Auch wenn es für den himmlischen Schöpfer bestimmt übersichtlicher ist, die Tugenden jeweils auf einem Fleck zu errichten und zu erweitern, wird dieses Vorgehen vom Programm durch eine verlangsamte Entwicklung der betroffenen Struktur bestraft. In der Hölle zeigt sich genau das umgekehrte Bild: das Errichten von spezialisierten Sündenstädten sorgt hier für Synergie-Effekte bei der Weiterentwicklung. Diese Effekte werden verstärkt, wenn es sich nicht nur um die gleiche Schicksalszone, sondern auch noch um die gleiche Struktur handelt. Um das maximale Potential einer Schicksalsstruktur zu erreichen, muß diese elektrifiziert sein. Zu diesem Zweck plaziert man Absauger neben Steinen und verbindet sie mit dem Straßensystem. Über die Elektrizitätskarte läßt sich dann verfolgen, ob alle Gebäude mit Energie versorgt werden - in diesem Fall wird die doppelte Gebäudekapazität möglich. Absauger sollte man im übrigen möglichst so bauen, daß sie an zwei oder mehr Steine grenzen; auf diese Weise erhöht sich die Energieleistung.

Das Erfolgsrezept

Zur allgemeinen Beruhigung läßt sich eines sagen: selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad vergehen locker 700-800 Jahre, bis man schwarze Zahlen schreibt. Das anfängliche Leben mit enormen Defiziten wird hauptsächlich durch hohe absolute Personalkosten bedingt, die erst dann an Bedeutung verlieren, wenn die Gebäudeentwicklung fortschreitet und dadurch die Arbeitsproduktivität zunimmt. Die Arbeitsproduktivität ist definiert als das Verhältnis von Schicksalsgebäude-Kapazität zu Arbeitskräften und gibt an, wie viele Seelen durch den Einsatz einer Arbeitskraft beschäftigt werden können. Diese steigt deshalb an, da bei der Weiter-

ZONEN-ENTWICKLUUNG

Das Erfolgsgeheimnis bei Afterlife liegt unter anderem im Aufbau effizient arbeitender Schicksalsstrukturen. Eine recht enorme Kapazitäts- und Effizienz-Steigerung ist möglich, wenn ursprünglich einzelne Schicksals-Flächen zu Großflächen zusammengezogen werden. Dieses selbständig ausgelöste Phänomen kann man besonders bei anfänglich quadratisch aufgebauten Schicksalsstrukturen feststellen: Aus den 4 bzw. 9 Flächenstücken (2x2 bzw. 3x3 Zonen) werden im Laufe der Zeit eigenständige Großstrukturen, die wesentlich höhere Kapazitäten und eine höhere Effizienz als die entsprechenden Einzelgebäude aufweisen. Bei allgemeinen Zonen ist dabei der Zusammenschluß von höchstens 4x4 Flächen möglich, während bei speziellen Schicksalsgebäuden eine 3x3 große Zone das Maximum darstellt.

JENSEITS-NEULINGE SOLLTEN DAS TUTORIAL MIT ARIA UND JASPER NICHT VERPASSEN.

WENN DER DISCO-DÄMON DIE HÖLLE UNSICHER MACHT, ZERSTÖRT ER WILLKÜRLICH DORT BEFINDLICHE GEBÄUDE.

DER MAKRO-MANAGER KANN DEM SPIELER VIEL ROUTINE-ARBEIT ABNEHMEN.

entwicklung eines Gebäudes die Kapazität meist verdoppelt oder verdreifacht wird, während das dafür notwendige Personal lediglich um einen konstanten (niedrigen) Betrag zunimmt. Auf der anderen Seite steigt die Seelenrate, also der Betrag an Himmelspfennigen, den der Spieler für eine ankommende Seele erhält, nur langsam mit der Erhöhung der Jenseits-Bevölkerung an. Deshalb muß der Jenseits-Manager eine recht lange Durststrecke überwinden, bis die Erträge die Kosten übersteigen. Im folgenden werden alle Kostenfaktoren und Einkommenskomponenten genau analysiert, um die Entscheidungsfindung für den Manager zu erleichtern.

Die Ertragsbestandteile

Das Einkommen wird von zwei Bestandteilen bestimmt: der Anzahl der ankommenden Seelen und der Seelenrate. Die Zahl der neu hinzukommenden Seelen hängt hierbei von mehreren Aspekten ab. Dazu zählt die Zahl der EMBO-Bewohner auf dem Planeten, der Anteil der AAAAisten und RALFisten an der Bevölkerung sowie der Einfluß von Zufallsereignissen wie Kriege oder Sintfluten. Der Spieler hat hierbei die Möglichkeit, die Situation auf dem Planeten durch den Einsatz von Geld zu seinen Gunsten zu verändern. Im Bereich der Glaubensrichtungen bietet sich das Fördern des AAAAismus oder die Abstimmung zwischen ALF- und RALFismus an, wobei sich die Anteile der jeweiligen Richtungen mitunter durch die Bau-Handlungen des Spielers verändern (entwickelt er beispielsweise vorzugsweise Himmel oder Hölle, erhöht sich der jeweilige Anteil an OCRA-, HOHO oder OPRAisten). Wendet sich der Manager der Technologieförderung zu, steigt zwar in der Regel die EMBO-Bevölkerung stärker an, gleichzeitig erhöht sich jedoch auch die Lebenserwartung der Bewohner. Die Förderung von bestimmten Tugenden oder Sünden sollte die vorhandenen Kapazitäten in Himmel und Hölle berücksichtigen - auf diese Weise lassen sich ungenutzte Potentiale besser ausnutzen. Grundsätzlich ist es sinnvoll, die Wollust in den Vordergrund der Fördermaßnahmen zu stellen, da sich hierdurch ein schnellerer Anstieg der Bevölkerung erreichen läßt. Spätestens mit der Entdeckung des Atoms steht dann die Friedlichkeit auf dem Programm, damit die EMBOs nicht auf die Idee kommen, den Planeten in die Luft zu sprengen. Wichtig ist bei allen Maßnahmen der Planetenbeeinflussung, daß die Gegend mit der höchsten Bevölkerungsdichte als Zielobjekt ausgewählt wird. Auf diese Weise ist sichergestellt, daß sich neue Erkenntnisse oder Glaubensrichtungen am schnellsten auf dem Planeten verbreiten.

Bei der Entwicklung der Seelenrate spielen die durchschnittliche Effizienz aller Schicksalsstrukturen und die Gesamtbevölkerung des Jenseits die entscheidenden Rollen. Je höher dabei die Effizienz ist, desto schneller nimmt die Seelenrate bei steigender Bevölkerung zu. Ausgehend von 0,40 Pfennigen pro Seele kann diese bis zu 10

GLAUBENSRICHTUNGEN

Das Glaubenssystem in Afterlife ist ein typisches Beispiel dafür, wie der gutgemeinte Vorsatz der Originalität letztendlich nur für Verwirrung sorgt. Aus diesem Grunde finden sich im folgenden alle Systeme und deren konkrete Auswirkungen.

• Gruppe 1: AAAA vs. NAAA

AAAAisten glauben im Gegensatz zu den NAAAisten an ein Leben nach dem Tod und finden sich dementsprechend im Jenseits wieder. Sollte der Anteil der NAAAisten einmal die 5%-Marke überschreiten, lohnt sich der Einsatz eines Glaubensdiplomaten auf dem EMBO-Planeten.

• Gruppe 2: ALF vs. RALF

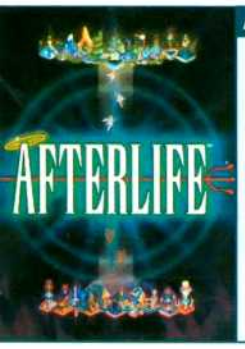
ALFisten glauben, anders als die RALFisten, nicht an die Wiedergeburt und verbleiben permanent im Jenseits; deshalb spielen sie eine wichtige Rolle beim Wachstum der Jenseits-Bevölkerung und damit der Seelenrate. Man findet die ALFisten in den Schicksalsstrukturen und Trainings-Centern für Arbeiter wieder. Insgesamt sollten beide Richtungen einen Anteil von 50% ausmachen.

• Gruppe 3: SUMA vs. SUSA

SUMAisten durchlaufen mehrere Schicksalsstrukturen, während SUSAisten lediglich ein Schicksal aufsuchen. Während erstere Gruppe für eine temporäre Auslastung verschiedener Schicksale sorgt, ist die zweite Gruppe unter anderem für eine permanente Besetzung verantwortlich. Aus diesem Grund sollten beide Glaubensrichtungen ungefähr gleich gewichtet vertreten sein.

• Gruppe 4: OPRA vs. OCRA bzw. HAHA vs. HOHO

OPRAisten glauben an die Hölle, OCRAisten an den Himmel - beide Gruppen sollten in der Regel nur einen geringen Anteil ausmachen. HAHAisten wandern erst durch den Himmel und dann durch die Hölle, wobei sie dadurch einer größeren Verlustchance unterliegen. HOHOisten wählen zwischen Himmel und Hölle und haben entsprechend geringere Chancen, als Lost Soul zu enden. Ein gut ausgebautes Jenseits hat jedoch keine Probleme mit verlorenen Seelen, weshalb die HAHAisten die zahlenmäßig größte Gruppe darstellen sollten.



Auf einen Blick:

- Kostenmanagement
- Spiffiness-Bewertung
- Baupläne
- Bad Things
- Jenseits-Entwicklung

Pfennige pro Seele erreichen. Bei einer Jenseits-Bevölkerung von 5 Millionen sackt die Seelenrate jedoch urplötzlich bis zu 40% ab, um dann wieder mit einem geringeren Steigungsmaß als vorher zuzunehmen. Dieses Absinken der Seelenrate ist programmtechnisch bedingt und kann nicht vermieden werden - ein hohes Effizienzniveau mildert aber das Ausmaß des Verlustes. Wer sich an den Bad Things stört und sie abschaltet, muß mit einer halbierten Seelenrate leben und wird wahrscheinlich nie auf einen grünen Zweig kommen.

Kostenmanagement

Das Vermeiden von unnötigen Kosten ist ein wichtiger Erfolgsparameter. Der größte Kostenblock ergibt sich dabei in der Regel durch den Personalbereich. Solange die Arbeitsproduktivität keine vernünftigen Werte annimmt, stehen dem Manager nur wenige Instrumente zur Kosteneindämmung zur Verfügung. Hierzu zählt der Aufbau von Topien, um die Pendlerquote auf Null zu bringen, und das Plazieren von Trainings-Centern (vorzugsweise zwischen Toren und Schicksalsstrukturen), um den Anteil der importierten Arbeitskräfte zu minimieren. Damit keine Arbeitslosigkeit im Jenseits entsteht, sollte die Ausbildungsquote auf einem niedrigen Niveau gehalten werden; auf diese Weise erreicht man auch, daß der Effizienz-Quotient der Arbeiter langsam ansteigt. Eine weitere Möglichkeit zur Reduzierung der Personalkosten ist der eingeschränkte Bau von Allgemeinen Zonen; diese decken zwar alle gewünschten Schicksale ab und sind beim Bau etwas billiger, erreichen jedoch meist nur die Hälfte der Arbeitsproduktivität spezieller Schicksalsgebäude. Neben den Personalkosten wirkt sich auch der Unterhalt der Straßen negativ auf die Erfolgsrechnung des Spielers aus. In der Hölle besteht dabei der Zielkonflikt, daß lange Straßen die Entwicklung positiv und das Konto des Spielers negativ beeinflussen. Die Kosten für den Makro-Manager sind nicht weiter von Bedeutung, da man ihn nur im Notfall einsetzen sollte. Das Abriegeln von Zonen mit seiner Hilfe wird dann wichtig, wenn der Spieler große Strukturen mit einem hohen Anteil vorübergehender Seelen besitzt. Bei einer hohen Fluktuation kann es schon einmal passieren, daß sich ein Gebäude zurückentwickelt (notfalls bis zu einem Stein). Verlorene Seelen können sich nur dann als Kostenfaktor bemerkbar machen, wenn die entsprechenden Schicksalsstrukturen, Tore oder Karma-Stationen überfüllt sind. Die letztgenannten Gebäude müssen lediglich rechtzeitig erweitert werden, während es sich bei Schicksalsgebäuden anbietet, Allgemeine Zonen oder Limbo-Strukturen als kurzfristige Puffer zu etablieren - Limbo-Gebäude sollten dabei

FÜR DIE ANFÄNGLICHEN BEDÜRFNISSE GENÜGT DAS PLAZIEREN DER KLEINSTEN TOR-GATTUNG.

SPIFFINESS-BEWERTUNG

Der History Graph gibt Auskunft über die sog. Spiffiness des Spielers, d. h. die Bewertung der spielerischen Aktivitäten. Sie hängt von der Gesamtbevölkerung im Jenseits und auf dem EMBO-Planeten vom Bankkonto, dem Grad der Diversifizierung, der Anzahl verlorener Seelen und der durchschnittlichen Schicksalseffizienz ab. In aufsteigender Reihenfolge erhält der Manager folgende Titel für seine Verdienste: Ultra Dork, Astro Dweeb, Mega Schmuck, Feh Master, B'Ark, Non Sucky, Quasi Deft, Para Kewl, Omni Hip, Ultra Suave, Hoopy Frood und Project Leader.

NACH EINEM ZWISCHENTIEF BEFINDET SICH DAS KONTO DES SPIELERS WIEDER AUF DER GEWINNERSTRASSE.

immer in der Nähe von Toren angesiedelt werden. Darlehen bei Banken sind nicht zu empfehlen, da sie im Himmel mit hohen Zinsen und in der Hölle bei mangelnder Zahlungsfähigkeit mit enormen Seelenverlusten verbunden sind.

Baupläne

Nachdem die ersten Gebäude in Himmel und Hölle errichtet sind, stellt man die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe und beobachtet, wie die Schicksalsgebäude aus dem Boden zu schießen beginnen. Zu Beginn eines Szenarios sollte das Effizienz-Diagramm ständig sichtbar sein, damit man sofort auf plötzliche Veränderungen reagieren kann. In diesem Fall drückt man immer die F1-Taste und läutet so eine echte Spielpause ein. Das Auslösen der Space-Taste bewirkt lediglich eine Divine Intervention, die zwar das Spielgeschehen an sich einfriert, jedoch nicht vor dem Auftreten von Bad Things oder Planeten-Katastrophen schützt. Der Bau von Schicksalsstrukturen sollte immer mit einer abgeflachten Spielwelt geplant werden, da man nur auf diese Weise einen richtigen Überblick über die Baumöglichkeiten bekommt. Leider lassen sich einige Strukturen nicht ausblenden, weshalb der Einsatz der Schicksalsstrukturen-Anzeige bei der Bauplanung anzuraten ist. Beim Plazieren von Absaugern sollte der Spieler auf jeden Fall in die höchste Zoomstufe wechseln, da es durchaus passieren kann, daß man den eigentlichen Standort verfehlt.

Jenseits-Entwicklung

Im weiteren Spielverlauf muß der Manager ständig anhand der entsprechenden Diagramme die Art der Schwingungen und die Kapazitätsentwicklung bei allen Gebäuden prüfen. Erreichen Tore, Topien, Trainings-Center oder Karma-Stationen eine Auslastung von 90%, sollte der Spieler entweder Zusatzbauten errichten oder Erweiterungsinvestitionen tätigen. Das Upgraden von Gebäuden hat dabei mehrere Vorteile. Zum einen benötigt eine solche Struktur weiterhin nur einen Bauplatz, was gerade im späteren Verlauf wichtig sein kann. Zum

BAD THINGS

In netter Regelmäßigkeit wird der Spieler von Bad Things heimgesucht, die sich entweder im Himmel oder in der Hölle bemerkbar machen. Einige dieser Katastrophen haben mitunter recht heftige Auswirkungen, weshalb der Jenseits-Manager erst dann ruhig schlafen kann, wenn er die entsprechenden Special Buildings sein eigen nennt. Da das Handbuch die Wirkungen teilweise ungenau beschreibt und die jeweiligen Gegenmittel überhaupt nicht erwähnt, werden diese wichtigen Informationen im folgenden nachgereicht.

HIMMEL:

Bad Thing	Wirkung	Gegenmittel
• Birds of Paradise	Halbierung der Effizienz betroffener Gebäude	Vista Enhancement Doohicky
• My Blue Heaven	Einfrieren aller Gebäude für die Dauer von 1-75 Jahren	Audio Improving Embophone
• Heaven Nose	Klaut Strukturen in der Hölle und plaziert entsprechende Gebäude im Himmel	Heaven Scent Atomizer
• Paradise Pair of Dice	Zerstörung von Gebäuden bis zur 7, 11, 3, 2 oder 12	Fluffy Comfort Dispenser

HÖLLE:

Bad Thing	Wirkung	Gegenmittel
• Bats out of Hell	Schicksale werden effizienter, Einfrieren der übrigen Gebäude	Ugliness Engine
• Disco Inferno	Zerstörung von Gebäuden im 4x4-Bereich	Crinkly Cacaphony Contrivance
• Hell freezes over	Einfrieren aller Gebäude für die Dauer von 1-75 Jahren	Tactile Degradation Gizmo
• Hell in a Handbasket	Klaut Strukturen im Himmel und plaziert entsprechende Gebäude in der Hölle	Flatulent Fumes Ol-Factory

EINE IDEALE AUFTEILUNG DER SCHWINGUNGEN: RECHTS STEHEN SCHICKSALSSTRUKTUREN UNTER POSITIVEM EINFLUSS LINKS SIND TORE UND KARMA-STATIONEN ISOLIERT.

Hint Shop — Codes, Tips & Tricks, Lösungen und Pläne für viele Spiele

Alle **Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 19,95 DM**. Pro Sammelheft **nur 25 DM**.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

Sie finden uns auch im Internet: http://www-city.europeonline.com/cyberhome/efrancois/hintshop.htm

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Bestellannahme besteht von Montags bis Freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzelnd für 19,95DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

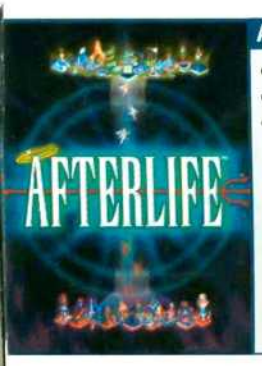
7'th Guest
11'th Hour
Albion
Alien Odyssey
Aliens - A Comic Book Adv.
Anvil of Dawn
Bad Mojo
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bioforge
Chewy - Esc von F5
Chronicles of the Sword
Chronomaster
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Congo - The Movie
Creature Shock
Crusader - No Remorse
Cyberia 1+2 & Wetlands
Cybermage - Darklight Aw.
Daedalus Encounter, C.Path
Dark Sun 1 und 2 (je)
Dark Eye, Scroll, Daughter o.S.
Darkseed 1 und 2
Dig, The
Discworld
Dragon Lore 1
Dreamweb,Universe,Sage v.N.
Dungeon Master 1+2 (je)
Ecstatica
Erben der Erde
Elder Scrolls: Arena
Entomorph
Fade to Black
Evocation, "D", Blown Away
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2 (je)
Heimdall 1 und 2
Hell und Bureau 13
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Imperium Romanum
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance
Jewels of Oracle
Journeyman's Projekt 1+2
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O'Magic
Knights of Xentar
Lands of Lore 1-Throne o.Chaos
Last Dynasty, The
Little Big Adventure
Lost in Time - Teil 1 und 2
Maniac Mansion 1 und 2
Menzoberranzan
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Normality Inc.
Phantasmagoria
Police Quest: SWAT
Prisoner of Ice
Ravenloft 1 und 2 (je)
Rebel Assault 1+2+Privateer
Return to Zork
Riddle of Master Lu
Ripper, The
Sam & Max hit the Road
Shadow of the Comet
Shannara
Shivers
Space Quest 1 bis 6 (je)
Spycraft - The Great Game
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
System Shock
Talisman
Terra Nova - Strike Force Cent.
Thunderscape
Time Gate 1: Knights Chase
Touché - 5. Musketier
Torin's Passage
Ultima 8 - Pagan
Urban Runner
Voligos (Full Throttle)
Warhammer
Woodruff and the Schnibble...
Zork: Nemesis

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye of the Beholder 1 bis 3
Goblins 1 bis 3
Ishar 1 bis 3
King's Quest 1 bis 6
Legend of Kyrandia 1 bis 3
Leisure Suit Larry 1 bis 6

LucasArts Top Adventures
(Indy4,Monkey2,Maniac 1&2)

LucasArts Classic Adventur.
(Indy 3, Loom, Monkey 1, Maniac Ma.1,Zak McKracken)
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7-Teil 1&2+Forge o.V.
Ultima Underworld 1 und 2
Warcraft 1 und 2
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7

Orginallösungen (je 24,80)
Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
DSA 1 - Schicksalsklinge
DSA 2 - Sternenschweif
DSA 3 - Schatten über Riva
Druidenzirkel
Magic Carpet 1 und 2



Auf einen Blick:

- Tips für Szenarien
- Hotkeys
- Afterlife Online

DIE DIAGRAMME ZUR STRUKTURAUSLASTUNG UND KAPAZITÄTSSITUATION SIND WICHTIGE ENTSCHEIDUNGSHILFEN.

anderen haben weiterentwickelte Gebäude eine wesentlich höhere Arbeitsproduktivität als Grundformen der entsprechenden Strukturen. Außerdem ist das Erweitern etwas billiger als der direkte Kauf des jeweiligen Gebäudes. Problematisch ist das Upgraden bei Toren, Banken, Limbo-Strukturen und Häfen, da manche Zwischenstufen eine größere Fläche als die Vorstufe benötigen. Limbo-Gebäude und Banken brauchen nach jeder Upgrade-Aktion eine größere Grundfläche, während dies bei den Toren und Häfen jeweils nur für das Erreichen der Stufe 3 gilt - diesen Umstand muß man bei seinen baupolitischen Vorhaben immer im Hinterkopf behalten. Die Errichtung eines zusätzlichen Tores oder einer Karma-Station macht dann Sinn, wenn es die räumlichen Gegebenheiten erfordern. So ist es gerade im Himmel besonders wichtig, daß die umherwandernden Seelen nicht zu weite Wege gehen müssen. Die Weiterentwicklungschance von Schicksalsstrukturen hängt im wesentlichen von der Auslastungsquote ab; übersteigt diese die 50%-Marke, so besteht zumindest theoretisch die Chance, daß die Kapazität einer Struktur und das notwendige Personal ansteigt. Das Erreichen bestimmter Bevölkerungszahlen im Jenseits wird mit Special Buildings belohnt, die als Gegenmittel für Bad Things und als förderungspolitisches Instrument gedacht sind. Sollte es eines Tages soweit sein, daß eines der beiden Reiche eine Milliarde Seelen beherbergt, wird dem Spieler der Bau von Liebesdomen bzw. Haßkuppeln ermöglicht. Diese Miniatur-Ausgaben von Himmel bzw. Hölle versorgen sich selbst, erfordern keine Unterhaltszahlungen und fertigen große Seelen-Gruppen ab - dafür sind die Baukosten aber auch entsprechend astronomisch. Das Ende des Manager-Daseins wird entweder von den vier Surfern der Apokalypse oder vom RagnaRok and Roll eingeläutet. Schuld an deren Auftauchen ist entweder ein schlechtes Jenseits-Management oder der Amoklauf unterbeschäftigter Arbeiter.

DIE PLANETENBEEINFLUSSUNG STELLT EINE WICHTIGE MÖGLICHKEIT ZUR OPTIMIERUNG DES MANAGEMENTS DAR.

Tips für die Szenarien

Szenario 1: Dusk of the Demiurges

Vordringliches Problem ist der hohe Anteil an Müßiggängern in der Arbeiterschaft. Um die Revolten niederzuschlagen, sollte man die Trainings-Center lahmlegen oder sie zumindest auf die niedrigste Einstellungsquote bringen. Die Gebäudeeffizienz läßt ebenfalls zu

DIE HOTKEYS

Folgende Tastaturkürzel erlauben das Auslösen der wichtigsten himmlischen und höllischen Befehle.

Space	Geschwindigkeitsumschalter
F1	Pause
D	Diagramme
F	Karten
H	Jasper und Aria
I	Seelenansicht
M	Nahansicht
P	Planetenansicht
U	Makro-Manager
Z	Fernbedienung an/aus
+	Heranzoomen
-	Wegzoomen
PgUp	Himmel
PgDn	Hölle
[	Nach links rotieren
]	Nach rechts rotieren
Shift+linke Maustaste	Zentrieren und heranzoomen
Shift+rechte Maustaste	Zentrieren und wegzoomen
1	Grüne Zonen
2	Gelbe Zonen
3	Orange Zonen
4	Braune Zonen
5	Violette Zonen
6	Rote Zonen
7	Blaue Zonen
0	Allgemeine Zonen
B	Häfen
C	Topien
E	Absauger/Banken
G	Tore
K	Karma-Stationen
L	Limbo-Strukturen
N	Ausbildungszentren
O	Haßkuppeln/Liebesdome
R	Straßen
S	Special Buildings
T	Karma-Strecke
X	Zerstören

wünschen übrig, weshalb der Spieler sich um die Produktionsbalance kümmern muß. Der Einsatz von Absaugern ist dringend notwendig, um die Potentiale der Schicksalsstrukturen zu erweitern. Die Special Buildings sollten so plaziert werden, daß die Schicksalszonen mit Kapazitätsengpässen weiterentwickelt werden. Im Himmel sollten aufgrund der Kapazitätslage fast alle Schicksalsarten baulich erweitert werden, während in der Hölle lediglich blaue und rote Flächen kritisch sind.

Szenario 2: Dantes Divine Sitcom

Das Optimieren der Produktionsbalance nimmt schon einmal einige Zeit in Anspruch; in Himmel und Hölle sind außerdem Absauger zu errichten. Das Plazieren von Trainings-Centern reduziert langfristig gesehen die Personalkosten. Im Himmel sollten die blauen und roten Kapazitäten erhöht werden, während die Hölle im Blau- und Braunbereich Nachholbedarf anmeldet. Zu diesem Zweck können die Special Buildings so in die Landschaft gestellt werden, daß sie mit ihren positiven Schwingungen für eine beschleunigte Weiterentwicklung sorgen. Im Himmel sollte ein neues Tor in der Mitte des Reiches gebaut werden, um die Fußwege für die Seelen zu reduzieren.

AFTERLIFE ONLINE

LucasArts bietet auf der hauseigenen Internet-Adresse Hintergrundinformationen und einige Tips zu Afterlife an. Da sich hier auch verantwortliche Programmierer zu Wort melden, sollten eifrige Spieler die Seite per Bookmark verewigen. Im Technikteil der Homepage sind brandaktuelle Patches zu finden. Einstiegspunkt ist `http://www.lucasarts.com`.

Szenario 3: Splitsville

Der Spieler muß jeweils die gegenüberliegenden, ungenutzten Seiten sinnvoll mit Gebäuden zupflastern. Da die bestehenden Zonen alle allgemeiner Art sind, kommt es nun darauf an, die freien Flächen mit spezialisierten Schicksalsstrukturen zu füllen. Im Himmelsbereich besteht eine große Nachfrage nach blauen, roten, violetten und braunen Zonen, während die Hölle mit grünen, gelben, roten und braunen Flächen ausgestattet werden sollte. Die vorhandenen Gebäude besitzen gewisse Weiterentwicklungsreserven, wenn die jeweilige Produktionsbalance verbessert wird. Weiterer Baubedarf besteht im Hinblick auf Trainings-Center, Häfen und Karma-Stationen; im Himmel sollte außerdem die Tor-Kapazität erhöht werden. Um die Zahl der verlorenen Seelen kurzfristig in Grenzen zu halten, ist der Bau von Limbo-Strukturen zu empfehlen.

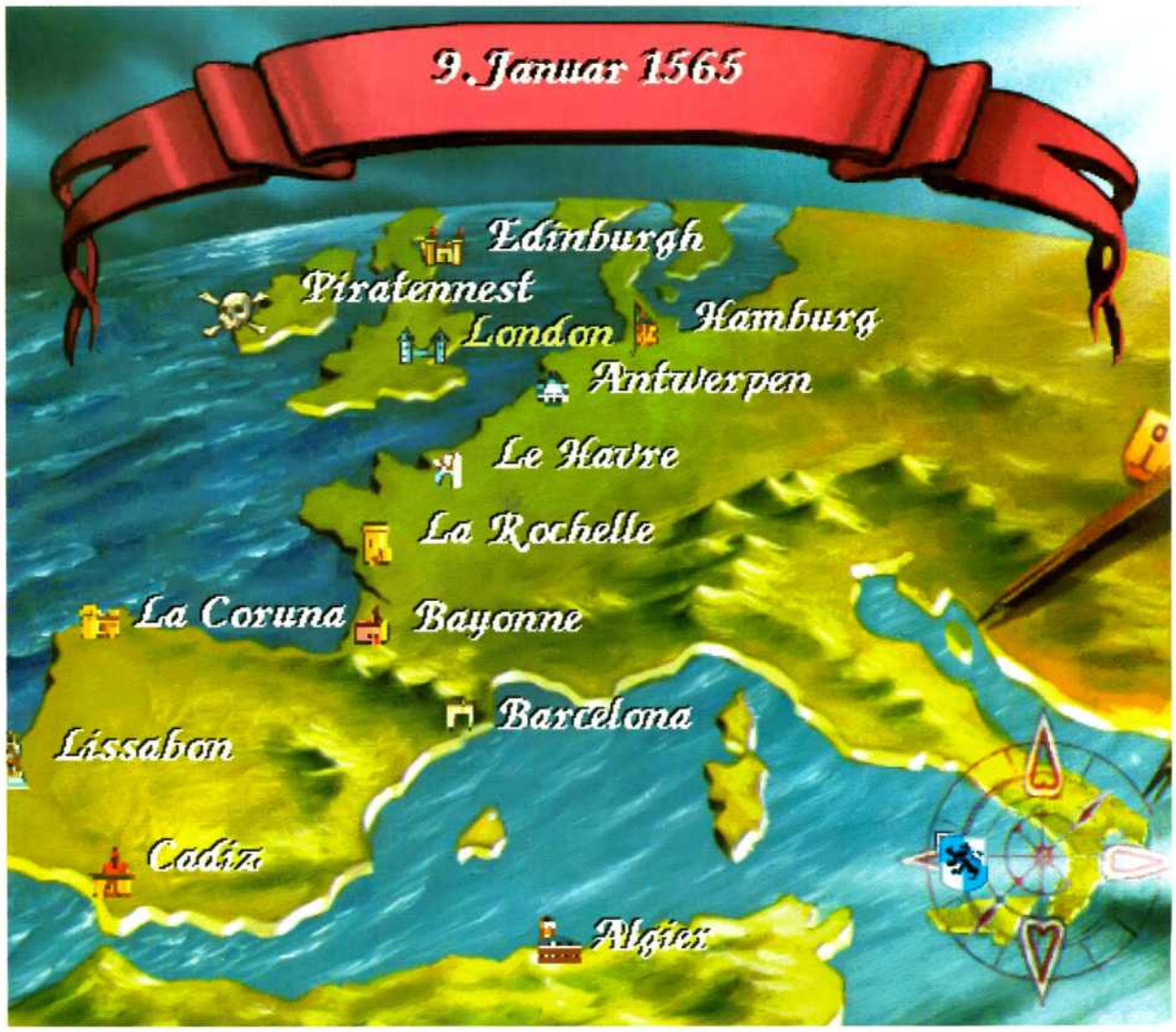
Szenario 4: 2 Evil 2 Live

Bevor der Großteil der EMBO-Bevölkerung ausgelöscht wird, hat der Spieler noch etwas Zeit, sich auf die kommenden Probleme vorzubereiten. Nach der Optimierung der Produktionsbalance und dem Aufbau von Topien und Trainings-Centern geht es vornehmlich um die Situation in der Hölle. Hier sind unter anderem Tore und Karma-Stationen zu erweitern, da diese voll ausgelastet sind. Um die ungünstigen Schwingungen in der Hölle abzuschwächen, sollten die vorhandenen Special Buildings räumlich günstig plaziert werden. Nach der Katastrophe auf dem Planeten sinkt die Seelenrate rapide ab, da die Bevölkerung von 300.000 auf 5.000 reduziert wird. Um diesen längeren defizitären Zustand abzuschwächen, sollte der Technologie-Level erhöht bzw. die Wollust gefördert werden. Während der folgenden Jahre ist ein genaues Anpassen an die Schicksalswünsche erforderlich; hier spielen blaue und rote Zonen in Himmel und Hölle eine wichtige Rolle.

Thilo Bayer

Auf einen Blick:

- Der Privy Council
- Kehrseite
- Einleitungsquest
- Transportauftrag



Sind Sie bei Elisabeth in Ungnade gefallen? Die Handelsrouten sind nicht lukrativ genug und die lästigen Piraten lassen sich auch nicht abwimmeln? Die Adventure-Teile würden Sie ja schaffen, aber wann und wo finden denn diese Abenteuer überhaupt statt? Wer sich diese Fragen stellt, sollte nicht weiterblättern - denn hier kommt die Rettung auf hoher See!

ELISABETH I.

Wer aus 5.000 Pfund und einer kleinen Pinasse in 30 Jahren ein Handelsimperium aufbauen will, der muß schon ein hohes Tempo an den Tag legen. Zu Beginn sollte hauptsächlich mit günstigen Waren gehandelt werden, damit das Schiff auch ausgelastet ist. Es lohnen sich z. B. Routen wie Tuche von London nach Barcelona, Bier von Barcelona nach Algier, Seide oder Brandy von Algier nach Edinburgh und danach eine Leerfahrt zurück nach London, von wo aus das Ganze wiederholt wird. Die ersten verdienten Pfund werden natürlich sofort in ein größeres Schiff investiert. Der Vorteil eines großen gegenüber vieler kleiner Schiffe ist, daß ein Konvoi oft von Piraten angegriffen wird, ein einzelnes Schiff so gut wie nie. Sammelt sich so langsam das Vermögen, meldet man sich zuerst einmal in der Merchant Adventurer´s Guild an. Investiert wird immer in alle Expeditionen, meist lohnt es sich. Auf diese Weise kann man bis zu 50.000 Pfund aus einem Schiff herausholen. Da das allerdings eher die Ausnahme als die Regel sein wird, bietet sich eine andere, konstantere Investitionsmöglichkeit an: die Manufaktur. Errichtet wird die erste Manufaktur immer in der Stadt, in der man sich das Amt des Gesandten wünscht, da die Gründung einer Manufaktur immer einen positiven Imageschub mit sich bringt. Auch sollte die Lage den zu verarbeitenden Materialien angepaßt werden. So errichtet man eine Brennerei am besten

MUTIGE INVESTITIONEN WERDEN BELOHNT. BIS ZU 50.000 PFUND KANN MAN SO MIT EINEM SCHIFF ERWIRTSCHAFTEN.

DER PRIVY COUNCIL

Sobald Sie in den Privy Council aufgenommen wurden, können Sie sich „gratis" 20.000 Pfund aus der Kasse nehmen. Das geht wie folgt: Schicken Sie alle Ihre Schiffe in die Werft und entlassen Sie alle Matrosen. Dann betreten Sie den Privy Council, und siehe da, der Botschafter überläßt Ihnen die stattliche Summe von 20.000 Pfund weil er denkt, daß alle Ihre Schiffe untergegangen wären...

in einem Weingebiet (Le Havre) und eine Weberei am besten in der Nähe billiger Tuchlieferanten (London, Edinburgh oder Antwerpen). Der letzte lohnenswerte Weg, an Geld zu kommen, ist der, daß Städten Kredite gegeben werden. Diese verzinsen das Kapital mit 12% - einer nicht zu unterschätzenden Summe. Zudem stärkt man auf diese Weise sein Vertrauen bei den Bürgern.

Die Kehrseite der Medaille

Wer nicht für immer Händler bleiben will, der muß sich schon zum Gesandten ernennen lassen. Einmal zum Gesandten ernannt, wird der Erfolgsweg um einiges steiniger. Botschafter wollen angemessen (teuer) empfangen, die Armen gespeist, die Gesandtschaft renoviert und Feste gefeiert werden. Für einen Gesandten ist es immer gut, wenn man im Rathaus pro Quartal ca. ein Drittel der anstehenden Investitionen durch Kredite decken kann. Auch sollte man öfter seine Glaubensstärke in der Kirche unter Beweis stellen. Empfänge oder spezielle Anlässe müssen immer einen Tag vorher mit dem Adjutanten geplant werden, und nicht vergessen: das kleine Volk hat auch Wählerstimmen! Doch da das Geldverdienen in Elisabeth nicht allzuschwer ist, widmen wir uns nun den insgesamt 15 Quests. Auf diese Weise kann man mehr Image gewinnen als durch die größten Spenden. An dieser Stelle geben wir Ihnen noch einmal den wichtigsten Rat: speichern, speichern, speichern! Wenn Sie die Ratschläge genauestens befolgen, dann sollte es kein Problem sein, bald an der Stelle von Sir Cecil dem Privy Council vorzustehen. Viel Erfolg!

Einleitungsquest

Die Reihe der 15 Quests in Elisabeth wird direkt zu Beginn von einem kleinen eingeleitet. Fahren Sie mit Ihrer Pinasse einfach in irgendeinen Hafen (Ausnahme: Barcelona & London) und besuchen Sie dort die Taverne. Man macht Sie darauf aufmerksam, daß ein Gesandter der englischen Krone in einen Sturm geraten ist und dringend nach Barcelona gebracht werden muß, um den spanischen König auf die Krönungszeremonie von Elisabeth einzuladen. Nehmen Sie den Auftrag an, so fahren Sie automatisch nach Barcelona. Dort bittet Sie der Gesandte, zehn Tage zu warten, damit er die Antwort des Königs überbringen kann. Investieren Sie die 1.000 Pfund, die Sie für 10 Tage Ankern zahlen müssen, denn nachdem Sie den Gesandten zurück nach London gebracht haben, werden Sie in den Palast eingeladen. Dort erwartet Sie Elisabeth höchstpersönlich. Diese bedankt sich bei Ihnen und entschädigt Sie mit einem Beutel voller Gold.

ELISABETHS KRÖNUNGSZEREMONIE IST EIN EUROPÄISCHES EREIGNIS, ÜBERBRINGEN SIE DEM SPANISCHEN KÖNIG DIE EINLADUNG?

DAS SPÄTMITTELALTERLICHE LONDON IST DREH- UND ANGELPUNKT IHRER KARRIERE AM HOFE ELISABETHS.

SIR CECIL, DER VORSTAND DES PRIVY COUNCIL UND BERATER DER KÖNIGIN. AN SEINEM STUHL SÄGT MAN KRÄFTIG.

Der Transportauftrag

Nachdem Sie den Thronsaal verlassen haben, bittet der in London ansässige Händler um einen Besuch. Nehmen Sie die Einladung an und akzeptieren Sie den Auftrag, Getreide nach Le Havre zu transportieren. In Le Havre angekommen, besuchen Sie auch dort den örtlichen Händler, der Ihnen anbietet, eine Probe seines frischgebrauten Wunderwassers nach Barcelona zu liefern. Nehmen Sie den Auftrag an, so segeln Sie automatisch nach Barcelona. Hier besuchen Sie die Taverne, um Renata de la Campolonga die Depesche von Crubourgeois zu überreichen. Nachdem Sie sich von ihr zu einem Schluck haben einladen lassen, verlassen Sie die Taverne und gehen zurück in die Kajüte, in der Sie schon von einem Boten des Bürgermeisters erwartet werden. Der Einladung des Bürgermeisters gefolgt, begeben Sie sich in das Rathaus. Dort übergibt man Ihnen eine weitere Depesche, die nach Bayonne zu liefern ist. Handeln läßt sich mit dem Bürgermeister leider nicht, aber er bietet schon von selbst die stattliche Summe von 300 Pfund für diese Botenfahrt. In Bayonne angekommen, besuchen Sie die spanische Gesandtschaft, in der Herr Velázquez schon auf Sie wartet. Dieser möchte nach Erhalt der Depesche sofort nach Barcelona gebracht werden. Mit etwas Feingefühl lassen sich für die Fahrt leicht 500 Pfund lockermachen. Während Sie Velázquez in Barcelona abliefern, unterbreitet er Ihnen

Auf einen Blick:

- Spionage
- Pocken
- Wechsel
- Captain Hawkins
- Wenn's falsch läuft
- Mercator
- Verschwörung

schon den nächsten Auftrag: Er will sich und ein paar Freunde nach Schottland kutschieren. Wichtig: Sie müssen alle Waren, die sich auf dem Schiff befinden verkauft haben, bevor sie ablegen. Ansonsten ist nicht genügend Platz für die Passagiere. Als geborener Stoiker lassen Sie sich auf den Deal ein, halten aber zuerst Rücksprache mit Ihrem Adjutanten. Dieser empfiehlt Ihnen, die Passagiere der englischen Krone auszuliefern. Diesen Vorschlag nehmen Sie an und setzen Segel nach London. Dort betreten Sie den Thronsaal und ernten Ihr Lob von Elisabeth.

Spionage in Schottland

Halten Sie sich am 15.12.1560 zufällig in London auf, so werden Sie in den dritten Quest geleitet. Sir Cecil benötigt jemanden, der schnell nach Edinburgh fährt. Sie nehmen dankend an und begeben sich sofort dorthin. In der Taverne sprechen Sie manierlich den Barkeeper an und fragen ihn nach McFarley. Da dieser vor kurzer Zeit verhaftet wurde, müssen Sie sich zuerst an eine andere Person wenden: Bianca Le Normand. Diese treffen Sie abends auf der Bühne der Taverne. Doch leider kann auch Sie nicht weiterhelfen. Nach einem kurzen Besuch Ihrer Kajüte betreten Sie das Rathaus. Dort treffen Sie auf einen Schreiber, welcher einen gewissen O'Shaugnessy in der Werft vermutet. Doch auch dort finden Sie ihn nicht. Werfen Sie jetzt einen Blick in den Kerker. Aber Achtung: vorher speichern, hier spielt der Zufall mit, welche der Antworten funktioniert. Versuchen Sie, in die Zelle des Gefangenen zu kommen und ihn freizukaufen. Dieser überreicht Ihnen danach eine Gürtelschnalle, die Sie Bianca Le Normand in der Taverne zusammen mit der Depesche von Sir Cecil geben. Schnell noch die Bestätigung von Bianca einsacken und zurück nach London, wo Sie schon von Elisabeth und Cecil im Thronsaal erwartet werden. Nach einem kleinen Gespräch stimmten Sie zu, Sir Cecil nach Edinburgh zu bringen. Dort gehen Sie zweimal in die Taverne, um danach Bianca und Cecil auf Ihrem Schiff wiederzufinden. Jetzt liefern Sie noch Cecil in London bzw. Bianca in Bayonne ab und haben damit den dritten Quest erfolgreich beendet.

Elisabeth hat Pocken

Irgendwann im Jahre 1563 sollten Sie sich in eine Taverne begeben (Ausnahme: London, Algier, Bayonne). Dort erfahren Sie, daß die Königin erkrankt ist und dringend Hilfe benötigt. Zum Glück gibt der Wirt gegen eine kleine Gebühr von 50 Pfund, die Ihnen Ihre Königin schon wert sein sollte, Auskunft über zwei Ärzte. Wählen Sie auf keinen Fall den Muselman, da dieser entweder versuchen wird, die Königin zu vergiften oder schon vor der Vollendung verhaftet wird. Fahren Sie also nach Bayonne, wo sich Monsieur Coupe-les-Oz aufhalten soll. Dort angekommen, statten Sie dem Wirt einen Besuch ab, der Ihnen neben vielerlei unwichtigen Sachen auch erzählt, daß der Arzt momentan in Lissabon verweilt. Auch in Lissabon wird zuerst einmal der Wirt verhört. Dieser gibt den Wohnort des Arztes preis, und sofort statten Sie ihm einen Besuch ab. Nachdem Sie sein (katholisches) Gewissen mit einem Beutel Gold etwas beruhigt haben, fahren Sie unverzüglich nach London. Eilen Sie in den Thronsaal und übergeben Sie Sir Cecil den Arzt. Nachdem Sie Ihr Lob kassiert haben, können Sie sich wieder Ihren Geschäften widmen - Quest Nummer 4 ist geschafft und die Königin gerettet.

SIR CECIL HAT OFT AUFTRÄGE PARAT. HIER BITTET ER SIE GERADE, EIN BISSCHEN SPIONAGE IN SCHOTTLAND ZU BETREIBEN.

1568 TREFFEN SIE BEIM VERLASSEN VON CADIZ AUF CPT. HAWKINS, DER EINE DRINGENDE BOTSCHAFT FÜR ELISABETH HAT.

Der Wechsel

Im Jahre 1566 sucht die Königin Sie in London auf, damit Sie einen Wechsel für sie erledigen. Sie werden gebeten, nach Barcelona zu fahren. Dort angekommen, betreten Sie die Bank und lösen den Wechsel aus. Der Bankier bittet Sie, einen weiteren Transport zu erledigen. Auch diesen nehmen Sie an, entscheiden sich allerdings, bevor Sie das Geld abliefern, noch auf einen Blick bei Elisabeth vorbeizusehen und sie um ihre Meinung zu bitten. Diese nutzt den Geldregen aus, um den Spaniern eins auszuwischen - Falschgeld. Die neue Fracht bringen Sie nun endgültig nach La Coruna und ernten das Lob des Bischofs.

WENN'S FALSCH LÄUFT...

Sollten Sie einmal in einem Dialog etwas Falsches angeklickt haben, ist gerade eines Ihrer Schiffe auf den Meeresgrund gesunken oder haben Sie irrtümlich die falsche Ware zu einem überhöhten Preis eingekauft? Da hilft nur eins: die ALT-X Tastenkombination! Durch einen beherzten Druck auf diese Tasten landen Sie wieder im Lade-Screen von Elisabeth. Das Gute daran ist: Elisabeth verfügt ja über einen Autosaver, so daß Sie immer wieder in der gleichen Stadt (nicht an der gleichen Stelle) anfangen, in der Ihnen Ihr Mißgeschick passiert ist.

Captain Hawkins

Vom 01.09.1568 bis zum Ende des Jahres treffen Sie beim Verlassen der Häfen Cadiz, Lissabon, La Coruna und Bayonne auf das Schiff des Captain Hawkins. Er wurde von spanischen Piraten überfallen und schwimmt nun hilf- und nahrungslos durch die Gewässer. Sie versorgen ihn kurz mit Lebensmitteln und segeln sofort danach Richtung London, um Elisabeth die Botschaft des Captains zu übermitteln. Diese wiederum schickt Sie zurück zum Captain, um an notwendige Informationen zu kommen. Diese sollen Sie dann zusammen mit einer Botschaft zu dem englischen Gesandten in Barcelona bringen. Der Gesandte ist aufgrund der Vorfälle um seine Frau besorgt, die Sie nach London bringen sollen. Auf dem Weg zur Königin werden Sie von ein paar Kaperschiffen verfolgt, die Ihnen die Frau des Gesandten und Ihr Hab und Gut entwenden wollen. Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern, ist, die Piraten zu versenken. Das mehrt Ihr Ansehen bei der Queen und schont den Geldhaushalt. Mit der Heimkehr nach London ist auch dieses Abenteuer überstanden.

Mercators Platte

Der nächste Komplott eröffnet sich Ihnen, wenn Sie im Jahre 1569 den Händler der Stadt Lissabon besuchen. Ahnungslos stehen Sie ihm gegenüber, als er Ihnen erzählt, daß Sir Cecil in der Stadt weilt und mit Ihnen sprechen möchte. Sobald Sie in der Villa Arborgrey (auf dem Hügel) eintreffen, informiert Cecil Sie, daß in Barcelona eine Druckplatte auf Sie wartet, die für den Fortbestand des Königshauses von entscheidender Bedeutung ist. Nehmen Sie den Auftrag an, so reisen Sie nach Barcelona, wo Sie als englischer Händler direkt wieder abgewiesen werden. Sir Cecil schlägt vor, daß Sie Ihr Schiff in La Rochelle umbauen lassen. Folgen Sie seinen Anweisungen und fahren Sie nach

BISWEILEN LÄSST CECIL DURCHBLICKEN, DASS MANCHE AUFTRÄGE NICHT GANZ MIT LEGALEN MITTELN ZU ERLEDIGEN SIND.

La Rochelle, wo Sie Fancois in der Taverne finden. Nach einem Besuch in der Werft sind Sie erst einmal 5.000 Pfund für den Umbau los, auf den Sie jetzt zehn Tage warten. Bevor Sie die Stadt verlassen, werfen Sie noch einen Blick in die Taverne. Fancois bittet Sie darum, ihn noch nach Algier zu fahren und ist bereit, dafür 1.000 Pfund zu zahlen. Danach geht´s ab nach Barcelona, wo Sie in der Bar Mauro finden, der die Statue und den wertvollen Inhalt auf Ihr Schiff lädt. Lassen Sie sich beim Verlassen des Hafens nicht von Ihrem kessen Adjutanten dazu überreden, die Platte in ein anderes Versteck zu bringen. In der Statue gelangt sie sicher nach London und damit in die Hände der Königin, die Ihnen noch schnell ein paar Pfund zukommen läßt, bevor sie sich wieder ihren Geschäften widmet. Dazu kann man nur sagen: Katastrophe erfolgreich abgewehrt!

Die Verschwörung

Wichtig: Der folgende Quest ist erst ab Version 1.01 lösbar! Sollten Sie schon mitten in dem Quest stecken und nicht mehr weiterkommen, nachdem Sie einen Tag auf den Spion in Cadiz gewartet haben, so klicken Sie in Ihrer Kajüte einfach in die Ecke oben links. Dadurch können Sie den Quest beenden und haben die Möglichkeit, den Hafen wieder zu verlassen.

Von Januar bis August des Jahres 1570 treffen Sie in allen englischen, französischen und niederländischen Häfen auf einen Boten der Königin, die Sie

ELISABETH ERZÄHLT IHNEN VON EINER GEPLANTEN VERSCHWÖRUNG, DIE SIE VERHINDERN SOLLEN.

ALLROUND-SOFTWARE

Melanie Rutner

von allem etwas -
für jeden was

Im Neckartal 150
78628 Rottweil

ISDN Tel. 0741-57605
ISDN Fax 0741-57605

Jetzt kommt´s dicke!!!

Teleinfo Spezial
CD
DM 35,-

Detemedien
CD
Gelbe Seiten
Gesamtdeutschland
DM 69,-

Detemedien
CD
Vorwahl u.
Telefontarife
DM 19,95

* Wir bieten über 3000 Artikel in unserem Sortiment an

* Alle Preise incl. Porto u. Verpackung

* Fordern Sie kostenlos unser Infomaterial an

Auf einen Blick:

- Eroberung
- Belagerung
- Expedition
- Landung
- Rückkehr
- Bug-Report

dringend sprechen möchte. Sobald Sie im Thronsaal eintreffen, erzählt sie Ihnen von einer geplanten und gegen sie gerichteten Verschwörung. Fahren Sie zuerst nach Cadiz, wo Sie in der örtlichen Bar erfahren, daß der königliche Informant in den Kerker La Corunas wandern mußte. Es ist allerdings kein Problem, den Wächter des Kerkers zu bestechen; 3.000 Pfund reichen vollkommen aus. Ist der Spion befreit, so reisen Sie zurück nach Cadiz, wo er noch einen Tag benötigt, um an neue Informationen zu gelangen. In dieser Zeit rüsten Sie Ihr Schiff, falls noch nicht geschehen, mit zahlreichen Matrosen und entsprechender Ausrüstung aus. Den Tag darauf treffen Sie den Spion in der Taverne (Anker). Hören Sie sich seinen Report an und entschließen Sie sich, die nächste Brise auszunutzen, um Bailly nachzueilen. Wie zu erwarten, schaffen Sie es gerade noch, seine Pinasse einzuholen. Stellen Sie ihn zum Kampf und entern Sie sein Boot. Automatisch wird er als Geisel genommen, und die Fahrt nach London wird vorbereitet. Bevor Sie ablegen, macht er Ihnen jedoch noch ein Angebot: Sie lassen ihn laufen und kassieren dafür den Lageplan zweier Schiffe der Silberflotte. Lassen Sie sich darauf ein und setzen Sie Bailly in Algier aus. Dann kapern Sie die Schiffe und fahren mit den Depeschen und dem Gewinn nach London, wo Sie für Ihre kühnen Aktivitäten mit 5.000 Pfund entlohnt werden.

Die Eroberung von Briel

Um die niederländischen Wassergeusen geht es im folgenden Quest, den Sie im Monat Februar des Jahres 1572 in allen Städten außer London annehmen können. Sir William bittet Sie, nach London zu kommen. Er erklärt Ihnen die prekäre Lage der Queen und befiehlt Ihnen, die Geusen aufs Meer zu begleiten. In Dover angekommen, unterhalten Sie sich mit Captain de la Marck, welcher Ihnen anbietet, den Wassergeusen beizutreten. Sie stimmen zu und setzen als Reiseziel zuerst Frankreich und dann die Niederlande fest. Doch anstatt nach Antwerpen zu fahren, bringt ein Sturm Sie in die Nähe von Briel, wo Sie auch versuchen, an Land zu gehen, um den Sturm vorbeiziehen zu lassen. Das spanische Schiff, welches dies zu verhindern versucht, ist schnell versenkt. Kaum sind Sie gelandet, überbringt ein Bote des örtlichen Bürgermeisters ein Einladungsschreiben. Dieser teilt Ihnen mit, daß Elisabeth Sie dringend sprechen will. Verlassen Sie Briel und die Geusen, um nach England zu segeln. Im Thronsaal empfangen Sie Elisabeth und Sir Cecil. Beide haben sich einen Plan ausgedacht, um die erwartete Rückeroberung Briels zu unterbinden. Fahren Sie also weiter nach Portsmouth, um weitere Schiffe einzusammeln, die sich Ihrem Konvoi anschließen. Danach machen Sie noch einen kleinen Abstecher nach Antwerpen, wo Sie im Rathaus Captain de la Marck wiedertreffen, der Ihnen noch eine Galleone zur Verfügung stellt. Vor Calais treffen Sie auf die spanische Flotte, die allerdings etwas größer ausgefallen ist als erwartet. Durch Ihre Politik der kleinen Stiche schaffen Sie es, zuerst vereinzelt die Nachzügler zu versenken, ohne daß der Hauptkonvoi davon etwas mitbekommt. Verfahren Sie auf diese Weise, bis Ihnen nur noch das Gefecht als Alternative bleibt. Nachdem von der Flotte nicht mehr viel übrig geblieben ist, erfahren Sie, daß in der Hitze des Gefechts zwei Transporter fliehen konnten. Sie entschließen sich zwar, Ihnen zu folgen, schaffen es allerdings nicht mehr, sie abzufangen. Durch ein bißchen Überlegung kommt Ihnen die Idee, einen Deichbaumeister nach seiner Meinung zu fragen. Nach einem kurzen Gespräch sind Sie fest entschlossen, ein Schleusentor zu sprengen, damit die spanische Armee fliehen muß.

BESONDERS IN ZUSAMMENHANG MIT DEN ZU LÖSENDEN QUESTS FINDEN VIELE VIDEOSEQUENZEN VERWENDUNG.

DEN WACHHABENDEN MÜSSEN SIE MIT 3.000 PFUND BESTECHEN, UM DEN KÖNIGLICHEN INFORMANTEN FREIZUBEKOMMEN.

AUCH WÄHREND DER ERLEDIGUNG KÖNIGLICHER AUFTRÄGE IST HIN UND WIEDER EIN BLICK IN DIE MANUFAKTUREN RATSAM.

Gesagt, getan - Briel ist wieder von lästigen spanischen Eroberern befreit, und Sie stehen in der Gunst der Niederländer und natürlich auch in der der Queen um einiges höher.

Die Belagerung von La Rochelle

Sollten Sie in den Jahren 1572 und 1573 einer der Städte London, Antwerpen oder Hamburg einen Besuch abstatten, werden Sie automatisch in die folgende Geschichte verwickelt. Ein Bote bittet Sie, einen königlichen Informanten in der Taverne in Le Havre zu treffen. Dieser vermummte Mann ist Lord Walsingham, und er teilt Ihnen mit, daß Sie schleunigst eine Ladung Schwarzpulver von London nach La Rochelle liefern müssen. Also geht es auf nach London, wo schon ein Waffenhändler auf Sie wartet (hinter dem Privy Council). Ist das Schwarzpulver geladen, legen Sie ab nach La Rochelle, wo Sie allerdings von zwei spanischen Schiffen erwartet werden. Die kommende Schlacht ist nicht einfach, aber zu schaffen. Sind die Schiffe entweder versenkt oder übernommen, so können Sie das Pulver in La Rochelle den Hugenotten übergeben und zurück nach London segeln, wo Sie neben einigen Pfund Belohnung von der Königin noch ein bißchen Honig um den Mund geschmiert bekommen.

Frobishers Expedition

Sir Martin Frobisher, der auf eigene Kosten eine Expedition startete, wird in England dringend gebraucht. Im Jahre 1576 erteilt Ihnen die Königin den Auftrag, ihn zu finden. Ihr erster Anhaltspunkt ist die Stadt Edinburgh. Dort angekommen, verweist Sie der Werftmeister auf einen Kartenschreiber, der am Hafen wohnt. Nach einigen Erklärungsversuchen ist klar: Frobisher ist mit einer falschen Karte losgesegelt. Nun gilt es, den Schuldigen zu finden - seine ehemalige Aushilfe. Diese befindet sich - wie könnte es auch anders sein - mittlerweile im Kerker, wo Sie sie für 500 Pfund freikaufen können. Offerieren Sie ihm die Freilassung nach Beendigung der Arbeit, entscheiden sich aber noch einmal um und nehmen den Falschkartenzeichner mit auf die Suche nach der falschen Nordwestpassage. Nach einer kurzen Tour finden Sie Sir Martin Frobisher - den Entdecker der Grönlandinseln - in einem Iglo. Leider kann ihn nur Gewalt davon überzeugen mitzukommen, aber so muß es leider geschehen, damit die Königin zufrieden ist.

DIE HAFENEINFAHRT NACH CORUNA NIMMT IM VERLAUF DER QUESTS EINE OFT ENTSCHEIDENDE ROLLE EIN.

1580 HELFEN SIE SIR FRANCIS DRAKE UND SEINEM SCHIFF, DER PELICAN, AUS SEENOT UND WERDEN GROSSZÜGIG ENTLOHNT.

Die Landung bei Smerwick

Im Jahre 1579 planen die Macht aus Rom und der spanische König eine Landung in englischen Gefilden. Elisabeth hat davon Wind bekommen und setzt Sie darauf an herauszufinden, was vor sich geht. Zuerst segeln Sie nach La Coruna, wo Sie beim örtlichen Barmann für 300 Pfund einige Informationen erwerben können. Dieser arrangiert auch gleich ein Treffen mit „Jorge", einem Mann vom Lande, der Ihnen mitteilt, daß die Invasionsflotte schon ausgelaufen ist. Ihr lausiger Adjutant kann Sie nicht davon abhalten, auf direktem Wege nach London zu segeln, um der Königin einen Report abzuliefern. Diese übergibt Ihnen den Befehl, nach Smerwick zu fahren und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Als Sie in die Nähe der Bucht kommen, sehen Sie, daß die gegnerische Flotte gut doppelt so groß ist wie angenommen. Um an weitere Informationen zu gelangen, schicken Sie eine Patrouille zum feindlichen Lager. Danach segeln Sie wieder nach London zurück und begeben sich in den Thronsaal. Dort bietet man Ihnen an, zusammen mit einem Admiral und seiner Flotte noch mal nach Smerwick zu segeln, um den Invasoren eine Lektion zu erteilen. Dort angekommen, hat sich die Situation allerdings schon wieder geändert - die Invasoren sind gelandet und haben sich in einer Burg verschanzt. Nun gilt es, einen Vertrauensbeweis zu liefern - man glaubt Ihnen nicht mehr! Doch den Admiral können Sie überzeugen, daß Sie kein Verräter sind, indem Sie die Salamitaktik vorschlagen, derzufolge die Operation gelingt. Wenn Sie sich danach nicht dem Massaker anschließen, dann ist Ihnen der Dank von Elisabeth gewiß.

Die Rückkehr der Golden Hind

Auf Francis Drake treffen Sie in den Monaten Juni und Juli des Jahres 1580, wenn Sie aus einem der Häfen Cadiz, Lissabon, La Coruna oder Bayonne auslaufen. Auf Ihrer Reise kommt Ihnen ein unidentifizierbares Schiff entgegen - die Pelican. Francis Drake hat gerade seine

BUG REPORT

Leider, leider ist das Spiel in seiner Verkaufs-Version von Bugs übersät - die Version 1.00 ist sogar überhaupt nicht lösbar. Einer der gravierendsten Fehler ist der, daß in dem Quest „Die Verschwörung" an einer Stelle ein Charakter nicht erscheint, der zum Lösen des Quests unverzichtbar ist. Des weiteren läuft das Spiel unter Windows 95 nicht ganz stabil - bei den Kampfszenen kann es zu Abstürzen kommen. Da hilft nur der totale DOS-Modus und jede Menge Smartdrive, damit die Ladezeiten den Spielspaß nicht verderben. Auch beim Abspeichern ist Vorsicht geboten: Mehr als vier Seiten sind nicht erlaubt, andernfalls stürzt das Programm ab - natürlich ohne zu speichern.

Auf einen Blick:
- Verschwörung
- Komplott
- Pirat im Manne

Weltumsegelung hinter sich gebracht und dabei etliche spanische Siedlungen in Westamerika zerstört. Jetzt setzt ihm ein Sturm vor der spanischen Küste derart zu, daß er auf Hilfe angewiesen ist. Nehmen Sie sein Schiff ins Schlepptau und fahren Sie nach La Coruna. Verkaufen Sie den Inhalt Ihres Schiffes und gehen Sie in die Werft - danach wieder zurück aufs Schiff, wo Drake schon auf Sie wartet. Sobald Sie Drakes Schiff erreicht haben, bietet er Ihnen an, ihn noch nach La Rochelle zu begleiten. Lassen Sie die Geschäfte ruhen und leisten Sie seiner Aufforderung Folge, denn er bietet Ihnen kurz darauf noch einen weiteren Auftrag an: Liefern Sie einige „Baumaterialien" zu einem Diamantschleifer nach Antwerpen und bringen Sie das fertige Produkt schnellstmöglich nach Le Havre. Im Hafen von Antwerpen angekommen, erkundigen Sie sich in der Taverne nach dem Wohnort des Diamantschleifers und statten ihm danach einen Besuch ab. Sechs Tage müssen Sie auf das Werk warten, dann geht´s mit der Krone auf nach Le Havre. In der Taverne übergeben Sie die Krone an Drake, welcher Ihnen anbietet, mit ihm nach London zu reisen. Nehmen Sie das Angebot an und segeln Sie nach London. Im Thronsaal treffen Sie auf Elisabeth. Diese lädt Sie ein, dem Ritterschlag des Sir Francis Drake beizuwohnen. Des weiteren erhalten Sie 2.500 Pfund Belohnung für Ihre Heldentaten und eine weitere Einladung von Sir Francis Drake, ihn in seinem Haus zu besuchen.

Die Throckmorton-Verschwörung

Von Januar bis Juli 1583 treffen Sie in London auf Lord Walsingham. Dieser berichtet Ihnen von einem möglichen Komplott, welches spanisch-papistischen Ursprungs sei. Mehr Informationen könne ein Franzose namens Henry Fagot besorgen, dieser ist allerdings seit einiger Zeit nicht mehr auffindbar. Auf Ihrer Suche nach Henry steuern Sie zuerst den Hafen von Bayonne an. Im dortigen Kerker begegnet Ihnen Louis Pellation und - kann denn das sein - auf unseren alten Freund Jean Grünbursche. Nehmen Sie Louis mit auf Ihre Reise nach La Coruna, wo seines Erachtens Henry einsitzen muß. Dort stoßen Sie auch tatsächlich auf Monsieur Fagot, welcher nach seiner Befreiung auf einen in Bayonne ansässigen Zahnarzt verweist. In Bayonne angekommen, wird dieser auch gleich überwältigt und samt seines Spiegelkastens einfach nach London verschifft. Dort liefern Sie ihn zum großen Gefallen der Krone im Thronsaal ab und beenden damit den vorletzten Quest.

AUCH IN DEN ABENTEUERN MÜSSEN SIE ETWAS IM KAMPF RISKIEREN, BEISPIELSWEISE WÄHREND DER BEFREIUNG BRIELS.

HABEN SIE DEN LETZTEN QUEST ERFOLGREICH GELÖST, STEHT IHNEN AN DER SEITE DER QUEEN DER KRIEG MIT SPANIEN BEVOR.

Der Bawington-Komplott

Den letzten Quest können Sie nur erreichen, wenn Sie im Verlauf des Spiels ein sehr positives Image bei den Spaniern erhalten haben. Andernfalls werden Sie beim Verlassen der spanischen Ortschaften nicht angesprochen und haben somit keine Möglichkeit, in den Quest einzusteigen. Falls Ihr Image bei den Spaniern allerdings nicht im argen liegt, dann kommt ein Bote an Ihr Schiff, der Sie zum örtlichen Bürgermeister bestellt. Dieser wiederum beauftragt Sie, nach Le Havre zu fahren, um dort in einer Manufaktur einen Herrn Morgan zu treffen. Dieser übergibt Ihnen eine Kassette, welche Sie auf der Rückfahrt durchsuchen: Siehe da, es sind 10.000 Golddublonen zuviel drin! In Bayonne treffen Sie auf einen Mr. Bawington, welchem Sie die Kassette übergeben und ihn danach mit nach London schleppen. Auf hoher See entscheiden Sie sich, ihn noch zu durchsuchen, und dabei finden Sie einen Brief an Maria Stuart - Elisabeth soll also gestürzt werden. In London übergeben Sie Elisabeth Mr. Bawington und die 10.000 Golddublonen und haben dadurch zwar den Quest perfekt gelöst, aber gleichzeitig bricht der Krieg gegen Spanien aus...

Viel Spaß an der Seite der Queen!

André Geller

DER PIRAT IM MANNE

Die Piratenkarriere in Elisabeth lohnt nur, wenn Sie sich eine gut ausgestattete Fregatte leisten können und das Spiel noch jung ist. Am besten nehmen Sie die Pausen zwischen den Quests, um dieses Hobby auszuüben. Als Pirat können Sie nämlich schneller ein Vielfaches einnehmen - und Geld kann man ja bekanntlich nie zuviel haben. Des weiteren schätzt es die Königin sehr, daß Sie die feindlichen - besonders die spanischen - Flotten dezimieren. Für den Fall, daß Ihnen die Königin den Kaperbrief ausstellt - so um das Jahr 1575 - haben Sie natürlich nichts anderes zu tun, als ihrer Bitte Folge zu leisten. Die Ausnahme bildet das Eintreten eines Quests. Wenn Sie allerdings das erste Mal 100.000 Pfund auf Ihrem Konto haben, dann lohnt der Handel mit vielen Schiffen eher als der stetige Kampf auf hoher See.

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei
Preise Stand 14.7.96 - ** = noch nicht verfügbar am 14.7.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preissenkung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05678/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats August:

Z*
69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Command & Conquer 2*	79,95
Cyberia 2	64,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Die Siedler 2	69,95
F1 Manager 96	69,95
Olympic Games	64,95
Virtua Fighter	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Wing Commander 4	79,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!
7th Guest 19.95 H
Advanced Tactical Fighter 12.95
Alone in the Dark 1 19.95
Amored Fist 29.95
Apache Longbow light 19.95
B 17 19.95
Battle Bugs 24.95 P
Battle Isle 1+Data1&2 19.95
Battle Isle 2+Data 29.95
Betrayal at Krondor 19.95
Bioforge 29.95
Bitmap Brothers Compilaton 19.95
Brett Hull Hockey 29.95
Caesar 1 19.95
Campaign 19.95
Campaign 2 19.95

Creature Shock 19.95 H
Daedalous Encounter* 22.95
Darkseed 19.95
Dawn Patrol 29.95
Der Clou Plus 29.95
Der Planer & Extra Data 19.95
Dune 2 29.95 H
Earthsiege 1 19.95 N
Elite Plus 24.95
F 117 A 19.95
F 19 Stealth Fighter e. 22.95
FIFA Soccer Classic 29.95
Flashback e.* 22.95
Flight of the Intruder 12.95
Formula 1 GP 29.95
Goblins 1+2 19.95
Gobblins 3 19.95
Hand of Fate 22.95
Hardball 4 29.95
Harrier Jump Jet 19.95
High Command 19.95
Indiana Jones 4 29.95
Indy Car Racing 19.95
Indy Desktop Adventures 22.95 N
Jagged Alliance dt. 29.95
Jurassic Park 19.95
Kings Quest 5 e.* 22.95
King's Quest 6 19.95
Kyrandia 3 19.95
Lands of Lore 22.95
Leisure Suit Larry 1 e.* 22.95
Lemmings Bundle 29.95
Links Golf e.* 22.95
Little Big Adventure 29.95
Load Runner 24.95 N
Lost Eden* 19.95 P
Magic Carpet Plus 29.95
Manic Karts 29.95
Maniac Mansion 2 29.95
Master of Magic 29.95 P
Mega Traveller 1 19.95
Monkey Island 1 24.95
Monkey Island 2 24.95
Nascar Racing 22.95
NHL Classic 24.95
NHL 95 Classics 29.95
Noctropolis 19.95 P
North & South 12.95
Outpost 1.5 29.95 N
Pacific Islands 19.95
Patriot 19.95
PGA Golf Classic 19.95
Pirates e. 22.95
Police Quest e.* 22.95
Police Quest 4 19.95
Populous2/Powermonger 29.95
Powerhouse 29.95 N
Privateer 29.95
Railroad Tycoon 19.95
Rebel Assault 29.95 H
Red Baron e.* 22.95
Return to Zork 29.95
Sam & Max 29.95
Shadow of the Comet 24.95
Sherman M4 12.95
Silent Service 2 19.95 H
Sim City enhanced 19.95 H
Sim Life Classics 29.95
Simon the Sorcerer 1 29.95
Space Hulk 29.95
Space Quest 1 22.95
Space Quest 4 19.95
Space Quest 5 19.95 N
Space Quest 6 29.95 N
SSN 21 Seawolf 29.95
Street Fighter 2 e. 22.95
Strike Commander 29.95
Stunt Driver 19.95
Syndicate plus 29.95 H
System Shock 29.95 H
Team Yankee 19.95
TFX 29.95
The Quest* 19.95 N
Theme Park 29.95
Tornado 19.95
Ultima 1+2 Underworld 19.95 H
Ultima 7 Compilation 19.95 N
Under a killing moon 24.95 N
US Navy Fighters 29.95
US Navy Fighters Data dt. 9.95
Virtual Karts 29.95 P
Vortex: Quantum Gate 29.95
Walls of Rome 19.95
War in the Gulf 19.95
Wing Armada 19.95
Wing Commander 2 29.95 H
Wing Commander 3 29.95
Wolfpack 24.95
X-Wing + Mission 29.95

CD ROM

1942 PAW Gold* 34.95
3D Lemmings 79.95
3D Ultra Pinball 39.95
5th Musketeer 59.95
11th Hour 59.95
Abuse 64.95
After Life 79.95 P
AH 64 Longbow 79.95
Albion 74.95
Aliens 69.95
Amerika 1861-65 69.95
Amerika / Civil War 69.95
Ancient Empires* 74.95
Angel Devoid* 59.95
Anvil of Dawn 67.95
Apache Longbow 64.95
Arcade America 79.95
Arcade Classics 74.95
Ascendancy 49.95
Assault Rigs 64.95
Asterix 64.95

Preisaktion!

Comm. & Conq.	69,95
Rayman	49,95
Steel Panthers	54,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	79,95

ATF US 79.95
Atripolis 2097* 69.95
Azraels Tear* 69.95
Aztec: Empire of Blood* a.A.
Bad Day on Midway 69.95
Bad Mojo 74.95 H
Baldies* 64.95
Batman Forever 79.95
Battle Cruiser 3000AD* 59.95
Battle Isle 3 64.95
Battle Race* 64.95
Battles in Time 74.95
Beavis&Butthead 69.95
Bermuda Syndrom 79.95
Biing 64.95
Bleifuss 49.95 H
Buried in time 74.95
Burning Steel 4 39.95
Caesar 2 72.95 H
Capitalism 69.95 H
Carribbean Disaster 64.95
Carriers at War Compilation 69.95
Carrier Strike Force 74.95
Championship Manager 2 59.95
Chessmaster 4000 Win95 67.45
Chewy 29.95
Chronomaster 67.95
Civil War General 79.95 P
Civilisation 2000 69.95
Civilisation Net 49.95 P
Claim to Power 79.95
Clayfighter 2* 79.95
Combat Air Patrol 54.95
Comic Zone 54.95
Commanche + Data 39.95
Command & Conquer 74.95 P
Command&Conqu. Data 24.95 H
C & C 1 + Data 89.95 P
Command & Conquer 2 79.95 N
Command Aces of t.Deep 69.95
Conqueror 1086 AD 69.95
Conquest of t. New World 79.95
Cronicles of the Sword* 74.95
Crusade 39.95
Crusader No Remorse 74.95
Cyber Judas* 74.95
Cyberia 2 69.95
Cybermage 74.95
Cyberspeed Win95 74.95
Cyberstorm* 74.95 N
D 79.95
Daggerfall* 69.95 P
Darker 74.95
Das Amt 39.95
Das schwarze Auge 1 24.95
Das schwarze Auge 2 24.95
Das schwarze Auge 3* 39.95
Deadline 34.95
Deadly Skies* 74.95
Death Gate* 69.95
Deathkeep AD&D 64.95
DefCon 5 74.95
Der Druidenzirkel 64.95
Der Planer + Data 19.95
Der Planer 2* 69.95
Der Produzent 69.95 N
Der Seelenturm 64.95
Der Reeder 39.95
Descent 2 74.95
Descent 2 Mission Builder* 37.95
Destruction Derby 84.95
Die Fugger 2 74.95 H
Die gr. Schlacht: Ardennen 64.95
Die gr. Schlacht: Gettysburg 64.95
Die Pandora Akte 79.95 N
Die Siedler 29.95
Die Siedler 2 69.95
Dime City 77.95
Dschungelbuch 3.5 44.95

Dungeon Keeper* 77.95
Earthsiege 2 79.95
Earthworm Jim 2+1 64.95
Earthworm Jim Win95 62.95
Ecco the Dolphin 54.95
Effenbergers Fußballman.* 69.95
Elisabeth 1 79.95
Elite 3 77.95
Endorfun 54.95
Euro Stars '96 64.95 N
Evocation 69.95

F1 GP 2
dt. 84,95 e. 69,95

F 1 Manager 96 69.95
Fantasy General 64.95
Fast Attack 64.95
FIFA Soccer 96 69.95 P
Firefight* 54.95
Fighter Duel 69.95
Flight of I. Amazon Queen 39.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Frankenstein 79.95
Gabriel Night 1 19.95
Gabriel Night 2 dt. 84.95
Games Cheats 27.95
Gene Wars* 74.95
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing 64.95
Grand Prix Manager 49.95 P
Hardball 5 74.95
Harpoon 2 Deluxe MM 69.95
Harvester* 89.95
Hattrick (Ikarion) 72.95
Heroes o Might&Magic 49.95
Hexen 49.95
Hexen Mission Disk 29.95
Hugo 3 64.95
I have no mouth but I must* 59.95 P
Imperum Romanum 74.95
Indy Car Racing 2 59.95
Jewels of the Oracle 79.95
Jonny Bazookatone 64.95
Judge Dredd 79.95
King's Quest 7 34.95
Kingdom of Magic 69.95
Klik & Play 39.95 P
Leisure Suit Larry 1-6 59.95
Lighthouse 84.95 N

Lösungshefte ab DM 14,95

Lion - Löwensimulation* 54.95
Lost Admiral 2 74.95
Lucas Arts Class. Simulations 24.95
Lucas Arts Class. Advent. 24.95
MAG 69.95
Mag : the Gathering* 82.95
Marco Polo 59.95
Martini Racing 24.95
Master of Orion 29.95 P
Master of Orion 2* 79.95
Mechwarrior 2 dt. 69.95 H
Mech 2 Data Disc 39.95 H
Mechwarrior 2 + Data 79.95 H
Metal Lords* 77.95
Micro Machines 2 44.95
Millenia* 59.95
Mission Critical 69.95
MK 3 Win95 64.95
Monopoly 54.95
Monty Python's Waste 69.95
Moto X* 69.95
Myst dt. 64.95
Mystic Midway 39.95
NBA Jam Tournament 79.95
NBA Live 96 74.95 H
Need for Speed 74.95 H
Normality 74.95
NHL Hockey 96 74.95 H
Offensive* 79.95
Olympic Games 64.95 H
Olympic Soccer* 64.95 H
Orionburger* 64.95
Panic in the Parc* 74.95
Panzer General 2 64.95 H
PBA Bowling 49.95
Petko* 64.95
Perfect General 2 69.95
Perfect General 2 Missions 44.95
Phantasmagoria 77.95
Pinball 95 49.95
Pinball Dreams Deluxe 69.95
Pinball Illusions 56.95
Pinball Mania 54.95
Pinball Wizard 2000 59.95
Pirates! Gold 34.95
Pitfall Win95 69.95
Pole Position 79.95
Police Quest SWAT 69.95 H
Pool Champion Win95 64.95
Power Play Hockey* 59.95
Pro Pinball:The Web 49.95 H
Psycho Pinball 64.95
Putty Squad* 69.95

Quake
59,95

Quest for Glory Collection 64.95
RAN Soccer 69.95
RAN Trainer 2 69.95
Raven Project* 57.95
Rayman 49.95
Rebel Assault 2 edA. 67.95 H
Rebel Assault 2 kD. 79.95
Renegade 2* 54.95
Return Fire 64.95
Revolution X* 79.95
Riddle of Master Lu 69.95
Ridge Racer* 54.95
Ripper 74.95
Rise of the Robots 2 79.95
Rivers of Dawn 64.95
Roadwarrior 59.95
Safecracker* 69.95
San Franc. PD Homicide* a.A.
Santa Fe Mysteries* 64.95
Schleichfahrt* 74.95
Scorched Planet* 64.95
Sensible GO* 59.95
Sensible World of Soccer 49.95 H
Shadoan* 79.95
Shanghai Great Moments 79.95
Shannara 69.95
Shellshock 69.95
Shivers 74.95
Shock Wave Win95* 69.95
Silent Hunter 69.95
Silent Steel 49.95
Silent Thunder 79.95
Sim City 2000 Collection 82.95 H
Sim Isle 69.95
Sim Tower 69.95
Sim Town 64.95
Simon 2 + T-Shirt 64.95
Skunny 49.95
Soccer Stars 96* 64.95
Space Bucks 64.95
Space Hulk Win95 74.95
Space Marines 74.95
Space Trader Win95* 59.95
Spycraft 79.95
St. Thomas 49.95
Star Control 3* a.A.
Star Gate 44.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection 49.95
Steel Panthers Limited Ed. 54.95 P
Stonekeep 79.95
S.T.O.R.M. 69.95 P
Strike Base 59.95
SU 27 64.95
Super Bubsy Win95 74.95
Super Street Fighter 2 54.95
T-MEK* 74.95
Talisman 69.95
Teamchef 44.95
Tekwar 72.95
Tempest 2000 59.95
Terminator Future Shock 69.95
Terror Trax* 44.95
Terra Nova 69.95
TFX 2000 Eurofighter 79.95
The Muppets inside* 64.95 N
Tie Fighter SVGA 69.95
Tiny Troops* 64.95
The Dark Eye 74.95
The Dig e. 64.95
The Dig dt. 69.95
Think-X* 37.95
This means War! 69.95
Thunderhawk 2 74.95
The Hive 59.95
Thomas Blauer Adler 79.95
Till 52.95
Time Commando* 69.95
Time Gate:Knight's Chase 44.95
Toonstruck 69.95 P
Top Gun 44.95 P
Torin's Passage 77.95
Total Distortion* 74.95
Track Attack 44.95 P
Transport Tycoon Deluxe 49.95 P
Trivial Pursuit 74.95
Trophy Fishing 79.95
TV Karriere 39.95
Twisted Metal Win95* 59.95
UEFA Champion League 49.95

Unnecessary Roughness 69.95
Urban Runner* 59.95
Viking 64.95 P
Virtual Pool 69.95
Vollgas 49.95
War College (UMS3)* a.A.
Warcraft 2 69.95 H
Warcraft 2 Data 24.95 H
Warcraft 2 + Data Bundle 89.95 H
Warhammer 67.95
Warhammer Dark Crusader 59.95
Warhawk Win95* 59.95
Wayne Gretzky NHLPA All St. 74.95
Werewolf vs. Comanche 69.95
Wetlands 54.95
White Lines* 59.95 N
Wing Commander 4 79.95 P
Wolf - die Simulation 69.95
Woodruff 62.95
World Cup Compilation 59.95
Worms 59.95 H
Worms Data: Reinforcem. 29.95 H
Worms + Data Bundle 87.95 H
WWF Wrestlemania 79.95
Z* 69.95
Zork: Nemesis 74.95 H

Offensiv Fußballmanager
lizensiert durch die Vereine:
Bayern, HSV, Fortuna, Schalke
je 49,95

Star Trek

Star Trek 2 24.95
Star Trek JR enhanced 79.95
Deep Space 9 69.95
Klingon 67.95
Next Generation e. 64.95
Next Generation dt. 64.95
Omnipedia e. 74.95
Technical Manual 89.95
Audio Clips je 29.95
(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

Bernhard Langer Golf 54.95
Sensible Golf 49.95
PGA Tour Golf 96 74.95
PGA Tour Scenery je 29.95
Links 386 + 2 Plätze 69.95
Platz Castle Pines 49.95
Platz Cog Hill 49.95
Platz Devil's Island 49.95
Platz Mauna Kea 49.95
Platz Pelican Hill* 49.95
Platz Pinehurst 2* 49.95
Platz Prairie Dune 49.95
Platz Riviera 49.95
Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* 69.95
Flugsimulator 5.1 e. 79.95
Flugsimulator 5.1 dt. 94.95
FS 5.1 e. + Paris + New York 99.95
FS 5 Designer Win* 69.95
FS 5 Flight Adventures 1 59.95 N
FS 5 Flight Shop 79.95
FS Pre-Flight 44.95
FS Final Approach 5.0 44.95
FS Schiratti Commander 59.95
FS Scenery & Object Design 79.95 N
5 x Aircraft Collections je 49.95
RENO 4 (500 Scen.) 24.95
Europe 1 54.95
Europe 2 59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
Nord-/Ostsee, HH 44.95
Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
Frankfurt, Hessen 44.95
Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
Süddeutschland 44.95
Südwestdeutschland 44.95
Moving Map 2.0 69.95
Multimedia München 2 49.95
4 x Österreich je 44.95
Karibische Inseln* 44.95
Madrid 44.95
Hong Kong 44.95
Japan+Karibik+Hawaii 69.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 64.95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
Combat Classics 3 69.95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918
Game Box 50 Spiele 39.95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Games Volume 3 24.95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo
Games Volume 4 24.95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms
Games Volume 5 24.95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom
Lucas Arts Air Combat 39.95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Made in Germany 39.95
Anstoss, Sternenschwelf, Battle Isle 2
Megapack 3 69.95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
Megapack 5 79.95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
Mile High Club 76.95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th
Sim Box 24.95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer
Westwood Compilat. 69.95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64.95
Entdecke das Land der Pharaonen
Bei den Walen 64.95
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen
Beckenbauer 49.95
Deutschlands Fußballegende auf CD
D Info 2.0 39.95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
Die Reise des Thomas Blauer Adler 59.95 N
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht.
16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
Distant Suns 139.95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos
Encarta World Atlas e. 99.95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips
Forrest Gump 59.95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr
Fußb. WM Lexikon 1930-1994 49.95
Grolier Science Fiction e 69.95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79.95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Keller's Musikkatalog 34.95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel. Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.
Lexikon des intern. Films 119.95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Meyers Wunder d. Körpers 169.95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins Innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet
Meyers Flaggschiff des Königs 129.95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben
Music Central 96 e. 89.95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 30 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.
MTV unplugged 49.95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen
NTV Jahresrückblick 95 39.95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle
RTL Samstag Nacht 39.95
Voodoo Lounge 49.95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

HARDWARE

Neu!
Speicherbausteine PS/2 60ns
4 MB 49,95
8 MB 89,95
16 MB 219,95

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Alfa
Twin Box 34,95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port
Commander pro Joystick 99.95
Thunder Analog Joystick 34.95
CH Products
Flightstick 59.95 P
Flightstick Pro 99.95 P
F 16 Flight Stick 74.95 N
F 16 Combat Stick 129.95 N
Virtual Pilot 119.95 P
Virtual Pilot Pro 169.95
Throttle 129.95 N
Throttle Pro 169.95
Pedals+Nascar Rac. light 99.95
Pedals Pro 169.95 P
Gravis
Gamepad 29.95
Analog 34.95
Analog Pro 44.95
Thunderbird 79.95
Firebird 2* 129.95 N
Grip + 2 Game Pads* 149.95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar
Logitech
Thunderpad 29.95 N
WingMan light 44.95
WingMan analog 64.95
WingMan extreme 79.95
Warrior* a.A.
Microsoft
Sidewinder Pro 84.95
Sidewinder Pro+Fury 109.95
Thrustmaster
TM XL Action Control 59.95
TM FCS Flight 2 119.95
TM F16 Flight 239.95
TM Weapon Control 2 179.95
TM Formula T2 Lenkrad 229.95

Soundkarten

Ultrasound ACE 169.95
Ultras. Plug&Play 229.95
SB 16 VE IDE Plug&P 169.95
SB 32 Plug&Play 239.95
SB AWE 32 Plug&Play 379.95
Yam. Wavetable Upgrade 189.95 P

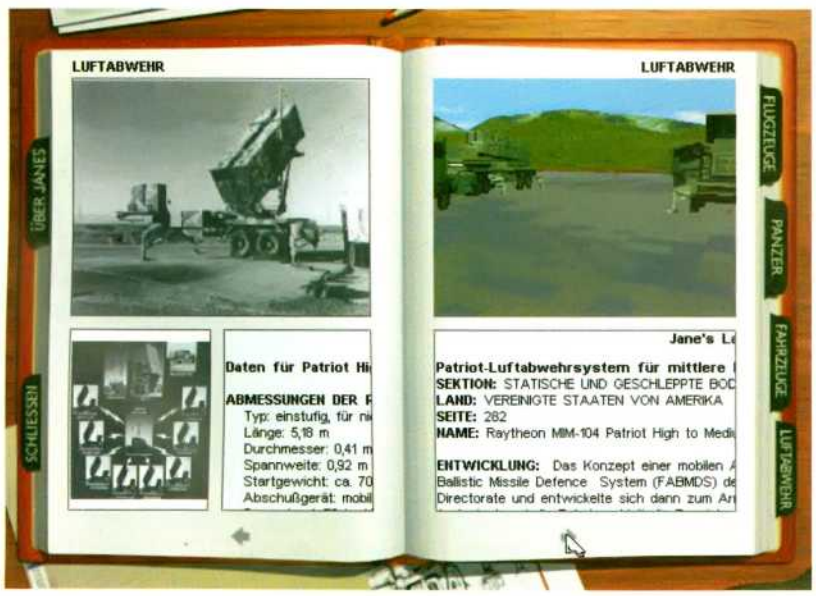
Auf einen Blick:

- Die Ukraine-Kampagne
- 1. Mission
- Gegenmaßnahmen
- Steuerung

DAS AUFWENDIG GESTALTETE UND ANIMIERTE EINGANGSMENÜ ZEIGT DIE MILITÄRBASIS.

AH-64D LONGBOW

Die Gegend ist dicht bewaldet und bietet mir und meinem Flügelmann ausgezeichnete Deckung, obwohl es nicht immer einfach ist, bei einer Geschwindigkeit von 150 km/h und einer Flughöhe von 10 Metern die Kontrolle zu behalten. Hinter dem nächsten Hügel ist die feindliche SAM-Stellung. Unser Radar hat sie schon längst als Ziel für die Hellfires markiert. Langsam herantasten - so, jetzt schnell hochsteigen - Hellfires abfeuern und...die SAM-Stellung ist zerstört. „Mission erfolgreich - ausgezeichnet Sir!" ertönt aus den Lautsprechern, und jetzt erst realisiere ich, daß ich nicht im Cockpit eines Kampfhubschraubers sitze, sondern vor einer erstklassigen Computersimulation.



VORBILDLICH: DETAILLIERTE INFORMATIONEN ÜBER EINE 2S6-FLAK.

Origins AH-64D Longbow ist eine Simulation, die einen aus der Wirklichkeit reißen kann. Das Feeling kommt perfekt rüber, auch wenn an der Grafik manchmal arg gespart wurde. Im Vergleich zu anderen Spielen dieses Genres ist Longbow vielleicht ein wenig zu sehr Simulation und weniger Action, aber die Simulation ist perfekt. Damit die Action doch nicht zu kurz kommt, haben Sie die Auswahl zwischen 12 historischen Einsätzen (wobei aber der ältere AH-64A zum Einsatz kommt), einer Kampagne gegen die böse GUS und einem „Einsatz-Editor", mit dessen Hilfe Sie Schwierigkeitsgrad, Wetterbedingungen, Tageszeit und noch ein wenig mehr selbst bestimmen können. Alles in allem haben Sie die Gelegenheit, die Longbow in ca. 200 verschiedenen Missionen zu fliegen. Damit Ihre ersten Missionen nicht in einem Desaster enden, ist ein „Fluglehrer" integriert, der in sieben Trainingsmissionen den Umgang mit dem Kampfhubschrauber anschaulich erläutert, wobei Sie auch selbst den Steuerknüppel übernehmen dürfen und müssen. Dieses Training sei allen angehenden Longbow-Piloten wärmstens empfohlen, da die Steuerung, vor allem der vielfältigen Waffensysteme, doch etwas kompliziert ist. Das Interessante an den Missionen ist, daß sie nicht, wie sonst üblich,

EIN BLICK AUF DIE HANGARS DES ÜBUNGSGELÄNDES.

WIRD EIN EINSATZ GEFLOGEN, KANN MAN HIER MÖGLICHE AKTIONEN AUSWÄHLEN. WICHTIG IST DIE EINSATZKARTE UND DIE OPTION, DEN HUBSCHRAUBER SELBST ZU BEWAFFNEN.

nach Erfüllung des primären Missionszieles enden, sondern Sie im gesamten Gebiet nach Belieben herumfliegen und feindliche Ziele angreifen können. Sie können sogar an einem FARP (vorgeschobenes Waffen- und Tanklager) auftanken, Ihren Vogel wieder bewaffnen und erneut aufsteigen. Allerdings sollten Sie das primäre Missionsziel vorher erfüllt haben - denn sonst ist das Hauptquartier sehr erbost über Ihre Kapriolen! Zwischen den Missionen werden Sie von kleinen Nachrichten-Clips unterhalten, die die aktuelle Lage erläutern. Auch nach Beenden einer Mission erscheint ein kleiner Video-Clip. Nachfolgend erhalten Sie Informationen über jede Mission der Ukraine-Kampagne. Die Zahl in Klammern hinter der Missions-Überschrift gibt den Schwierigkeitsgrad des Einsatzes auf einer Skala von 1 (leicht) bis 5 (knüppelhart) an.

Die Ukraine-Kampagne:

1. Mission, Schwierigkeit: 1

Frisch nach dem Piloten-Training auf der Longbow (welches Sie wirklich absolviert haben sollten - der Fluglehrer ist richtig gut), geht es ab zu Ihrem ersten Einsatz. Sie sind an die polnisch-ukrainische Grenze abkommandiert worden, wo es wahrscheinlich zu einem kleinen Krieg kommen wird. Aber noch keine Angst. Sie sollen erst mal die Lage sondieren. Fliegen Sie also gemäß Ihrer Einsatzbesprechung Ihre Wegpunkte ab und lassen Sie Ihr Radar alle feindlichen Stellungen schön beleuchten. Sie brauchen nicht im Tiefflug dahinzudonnern, sondern können eine Höhe von 400 Fuß einhalten. Besonders schnell brauchen Sie auch nicht zu fliegen.

IN DER EINSATZKARTE WERDEN ALLE EINHEITEN DARGESTELLT.

GEGENMASSNAHMEN

Die Longbow hat einen Radar-Störsender (Jammer) sowie einen IR-Laser-Jammer, der die feindlichen IR-Suchstrahlen der Raketen reflektiert und damit die gegnerischen IR-Raketen stören soll. Weiterhin ist ein Behälter mit 30 Chaffs (kleine Folienpakete, die das gegnerische Raketenradar stören sollen) vorhanden. Die Jammer sowie die Chaffs werden automatisch ausgelöst, können aber auch manuell aktiviert werden.

DIE STEUERUNG

Die Steuerung ist relativ kompliziert (wenn man alle Funktionen nutzen möchte), aber für den optimalen Einsatz reicht ein guter Flightstick (z.B. CH-Flightstick PRO, MS-Sidewinder 3D Pro, Thrustmaster, etc.) mit Schubkontrolle aus. Ruderpedale wären zwar schön, sind aber nicht unbedingt notwendig. Im praktischen Betrieb hat sich der Sidewinder 3D sehr gut bewährt.
Hier noch die wichtigsten Tasten im Überblick:

R	: Rotor einkuppeln/auskuppeln
ü/+	: Heckrotor
ß/´	: Kollektiv (Auftrieb)
H	: Schwebeflug-Stabilisierung
U	: Upfront-Display Motordaten/Zielinfo
P	: Nachtsichtgerät ein/aus
M	: zwischen Hauptmodi umschalten
EINFG	: Raketenstart-Modi wählen (LOBL/LOAL)
POS1	: TADS/FCR Erfassungsmodus umschalten
Bild unt	: Radar-Reichweiten
Bild ob	: Luft/Boden Radar-Modi umschalten
BKSPC	: zwischen den Waffen umschalten
STRG-M	: Hauptschalter Waffen
S	: Größe der Raketenfeuersalve wählen
SHFT-A	: ASE Automatik
C	: Chaffs
I	: IR-Jammer
J	: Radar-Jammer
Flügelmann:	
STRG-1	: Artillerie
STRG-2	: Luftangriff
STRG-3	: Flügelmann soll eigenes Ziel angreifen
STRG-4	: Ziel des Flügelmanns übernehmen
STRG-5	: Flügelmann Feuer einstellen
STRG-6	: Flügelmann Feuer frei
STRG-7	: Flügelmann Formation bilden
STRG-8	: Flügelmann soll zurück zur Basis

Auf einen Blick:
- **Optimale Performance**
- **2. - 8. Mission**

Einfach nur der Route folgen und am letzten Wegpunkt wieder landen. Achten Sie aber darauf, daß Sie die Grenze nicht überfliegen - Sie werden sonst angegriffen!

2. Mission (3)

Der nächste Auftrag ist schon etwas heikler. Sie müssen in feindliches Territorium eindringen und einen Panzerkonvoi identifizieren. Also Tiefstflug. Höher als 40 Fuß ist gefährlich - am besten so zwischen 20 und 30 Fuß halten. Sie müssen Feindkontakt vermeiden. Achten Sie also darauf, daß Sie feindliche Panzer umfliegen. Schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein!

3. Mission (2)

Noch eine Aufklärungsmission. Sie sollen mobile Artilleriestellungen ausfindig machen. Sie dürfen nicht angreifen! Patentrezept: tief, tiefer, am tiefsten. Achten Sie darauf, nicht am Boden aufzuschlagen und sich ja nicht vom Feind entdecken zu lassen. Vermeiden Sie auch auf dem Rückflug jeden Feindkontakt. Im Zweifelsfall einen großen Bogen fliegen.

4. Mission (3)

In dieser Aufklärungsmission müssen Sie eine Bodenleitstelle ausfindig machen. Oberste Direktive: Nicht vom Feind entdeckt werden! Keine Kampfhandlungen! Also müssen Sie die Bäume mit Ihrem Rotor etwas zurechtstutzen und um feindliche Panzer, SAMs und Flakstellungen herumfliegen.

5. Mission (2)

Hurra! Der erste Kampfeinsatz! Eine gegnerische Frühwarn-Bodenleitstelle muß aufgespürt und vernichtet werden. Achten Sie darauf, daß Sie den Hubschrauber nicht mit der Standardbewaffnung fliegen, sondern insgesamt 16 Hellfires laden! In der Nähe des Zielgebietes lauern auch ein paar gegnerische Kampfhubschrauber. Verpassen Sie diesen schnell eine Stinger. Laut Einsatzbesprechung dürfen Sie alle Boden- und Luftziele vernichten. Sie sollten aber zuerst das Primärziel vernichten. Danach können Sie sich austoben.

6. Mission (3)

Eine gefährliche SA-11 SAM-Stellung soll aufgespürt und vernichtet werden. In der Nähe befinden sich noch ein Flugfeld, eine SA-15 und zwei Kampfhubschrauber. Die sollten Sie auch aufs Korn nehmen, da ansonsten zumindest die Kampfhubschrauber reichlich ungemütlich werden.

OPTIMALE PERFORMANCE

AH-64D Longbow erwartet eine opulente Rechnerausstattung. Für eine optimale Simulation sollten 16 MB, ein Pentium 133, eine schnelle HD, eine sehr gute Grafikkarte und ein QuadSpeed-CD-ROM vorhanden sein. Mit einem P-100 läuft Longbow zwar noch halbwegs schnell, hohes Terrain-Detail und SVGA wird aber schon zur Qual. Auf 486er-Maschinen ist nur die normale VGA-Auflösung spielbar, dann werden aber die Cockpit-Anzeigen sehr pixelig. Richtig schön wird es mit einem P166, anständig RAM und einer Matrox Millennium. Wichtig ist ein Joystick-Port, der zwei (!) Joysticks unterstützt (z. B. Soundblaster oder Game-Cards).

7. Mission (3)

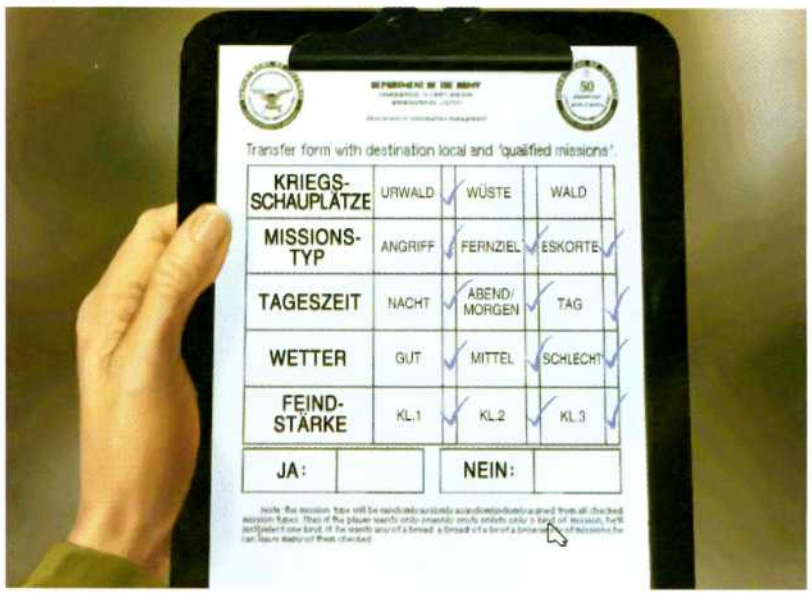
Sie müssen alle Panzer im Zielgebiet zerstören. Sie haben noch einen Flügelmann! Achten Sie darauf, daß wirklich alle Primärziele vernichtet werden, eventuell müssen Sie etwas `rumfliegen, um alle zu finden. 16 Hellfires laden!

8. Mission (2)

Ein Nachschubkonvoi muß aufgehalten werden. Auf dem Weg dorthin machen Ihnen ein paar SAMs und Flaks zu schaffen. Räumen Sie diese einfach aus dem Weg. Mit 16 Hellfires sollte das eine leichte Übung sein. Für den Konvoi reicht Ihre Bordkanone.

ANFLUG AUF SNOWDRIFTRADAR, EIN SUCHRADAR FÜR SA-11 FLUGABWEHR-RAKETEN. MAN SIEHT DEUTLICH, DASS AM TERRAINDETAIL GESPART WURDE.

JANE'S MANUAL. HIER GIBT ES JEDE MENGE INFORMATIONEN ÜBER ALLE IM SPIEL VORKOMMENDEN WAFFENGATTUNGEN.

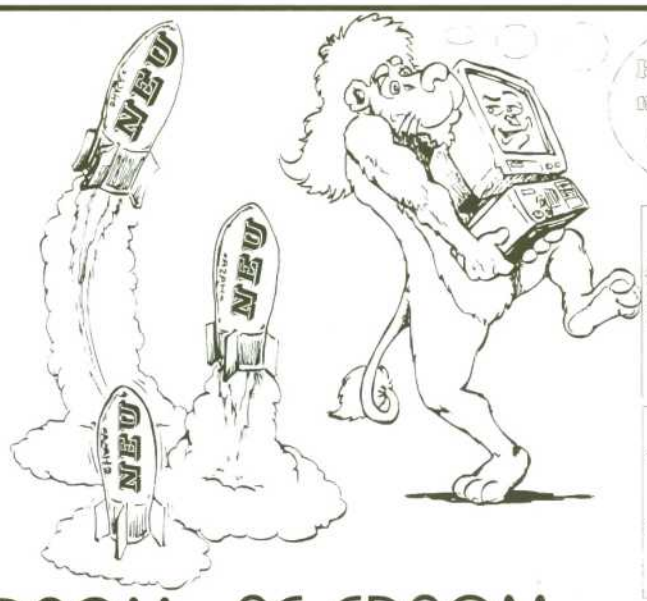


DER MISSIONSEDITOR. HIER KANN MAN SICH ETLICHE EINZELMISSIONEN SELBST ZUSAMMENSTELLEN.

SOFT-& HARDWARE HEIDERGOTT

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind nur ein Auszug aus dem Gesamtkatalog!! Kostenlosen Gesamtkatakog anfordern



Die Hammerpreise machen einem ganz schön zu schaffen

Bestellannahme

Mo.-Fr. 9.30 - 20.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr
Tel.: 02303/257383
/257384
Fax.: 02303/257139

NEUERÖFFNUNG am 7.9.96

LADENLOKAL in UNNA
Massenerstraße 27
59423 UNNA
gegenüber dem KINO
Tel. 02303/257138

PC-CDROM

DA 69,95

AH-64 Longbow	DV	77,95
Ancient Empires	DV	79,95
Akte Pandorra	DV*	69,95
ATF Adv.Tact.Fi.	DV*	77,95
Azraels Tears	DV	67,95
Bad Mojo	DV	76,95
Battle Race	DA	65,95
Caesar I	DV	73,95
Civilization 2	DV	74,95
Civil War General	DV*	79,95
Comix Zone	DV	46,95
Command&ConquerSVGA	DV	79,95
Command&Conquer 1	DV	79,95
Command&Conquer-Data	DV	24,95
Command&Conquer 2	DV*	89,95
Congo	DA	64,95
Chronicles of t.Sword	DV	72,95
Cyberia 2	DV	69,95
Cyber Judas	EV	79,95
Cyberstorm Win95	DV*	83,95
Death Gate	DA	67,95
Death Keep	DA	66,95
Deadline	DA	37,95
Die gr.Schlacht i.d.Ardennen	DV	67,95
Der Planer 2	DV*	69,95
Die Siedler 2	DV	67,95

Vorbestellung empfohlen

Earth Siege 2	DV	79,95
Eartw. Jim 1+2	DV	62,95
Elisabeth 1	DV	87,95

PC-CDROM

Fantasy General	DV	64,95
Firefight	DA	56,95
Gabriel Knight II	DV	79,95
GameBox-50 Titel	DA/DV	37,95
Gearheads	DV	48,95
Golden Gate Killer WI	DV*	73,95
Hard Line	DV	57,95

EV 67,95

Hexen WIN95	DA*	66,95
Hugo 3	DV	62,95
Indy Car Racing 2	DA	69,95

Jetzt sind Sie dran!!!
Wir suchen einen Versandnamen!
Der Gewinner erhält einen Warengutschein von 700 DM.
Einsendeschluß: 30.08.96. Rechtsweg ausgeschlossen.

Lighthouse	DV*	83,95
MAD TV 2	DV*	69,95
Martini Racing	DV	24,95
Mechwarrior2/Win95	DV	74,95
Mechwarrior2-Data	DV	38,95
Mega Race 2	DV*	54,95
NBA Live 96	DV	76,95
Need for Speed-Spec.	DV*	76,95
Normality	DV	69,95
NHL Hockey 96	DV	77,95
Olympic Games	DA	63,95

DA 63,95

Panzer General 2	DV	44,95
PBA Bowling	DA*	49,95
PGA European Tour	DA	77,95
PGA Tour Golf 96	DA	77,95
PGA Tour Golf Data	DA*	34,95
Quake	DA*	72,95

PC-CDROM

Rebel Asssault 2	DV	79,95
Ridle of Master Lu	DV	69,95
Ripper	DV	77,95
Schleichfahrt	DV*	66,95
Shannara	DV	69,95
Shell Shock	DV	58,95
Silent Hunter	DV	67,95
Space Hulk 2 Win95	DA*	77,95
Stonekeep	DV	86,95
StarTrek Warriar Set	DV*	64,95
Star Wars Coll.	DV	52,95
Steel Panthers	DV	44,95
S.T.O.R.M	DV	77,95
Terra Nova	DV*	69,95
The Dig	DV	69,96
Tie Fighter SVGA	DV*	69,95
Urban Runner	DV	67,95
Virtua Fighter	DA	69,95
Warcraft 2	DV	74,95
Warcraft 2 DATA	DV	27,95
Warhammer D.Crusader	DV*	69,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	79,95
Worms DATA	DV	33,95
Zork Nemesis	DV*	82,95

ca. MITTE AUGUST!

Konsole

Sony Playstation:

Olympic Games	DA	79,95
Time Commando	DV*	79,95

Saturn:

Earthworm Jim2	DV	82,95
Olympic Games	DA	79,95

Wir führen weitere Hardware und Spiele für folgende Konsolen:
Sony Playstation
Saturn
Katalog anfordern!!

PC-CDROM Preishammer

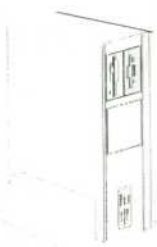
Der Patrizier DV, Hanse DV, Kings Quest7 DV, Powerhouse DV, Outpost 1.5 DV
je DM 34,95

Battle Bug DV, Battle Drome, Lode Runner 1.0 DV, Bioforge DV
je DM 27,95

Earthsiege 1 DV, Space Quest 5 DV, Betrayal at Krondor DV, Caesar 1 DV
je DM 19,95

Albion DV, Chewy ESC. f. F5 DV, Wing Commander III DV, US-Navy Fighters DV
je DM 29,95

PC-Hardware



Speicher&CPU=Tagespreise

CPU's:

Pentium 100 DM 239,95
Pentium 133 DM 439,95
Pentium 166 DM 839,95
Pentium 200 a.A.

Speicher:

8 MB 60ns PS/2 104,95 EDO 112,95
16 MB 60ns PS/2 219,95 EDO 229,95
32 MB 60ns PS/2 439,95 EDO 449,95

Ab August Preissenkung im Bereich Speicher und CPU's !!!
Telefonisch nachfragen!!!

Mainboard's:

Tip

Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 309,95
Chaintech M-586IFM
HX-Chip, 256KB-PB, DM 279,95
Gigabyte 586HX
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95

Grafikkarten:

Tip

Elsa Winner2000 AVI
S3 Vision 968, 2MB DM 419,95
Matrox Millenium
3D-Chip, 2MB-WRAM DM 449,95

CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5602,8-fach ATAPI DM 199,95
Mitsumi FX800,8-fach ATAPI DM 209,95

Soundkarten:

Soundblaster 16 Value PnP DM 159,95
Soundblaster Awe32 PnP DM 389,95
Soundblaster 32 PnP DM 249,95

Stand 22.07.96

ACHTUNG:
Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE varrieren!
Für Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Nach Erschweinen dieser Preisliste verlieren alle älteren Preislisten die Gültigkeit.
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine Haftung übernommen!

Versandbedingungen
Bei Vorkasse nur Eurascheck(400DM)

Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM
ab 950,-DM Warenwert Versandkosten frei

diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post

DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV eng. Version
* bei Drucklegung noch nicht erschienen

Auf einen Blick:

- **Bug-Report**
- **Cheat It!**
- **9. - 21. Mission**

9. Mission (2)

Eine feindliche Kommandostelle muß ausfindig gemacht und zerstört werden. Keine große Sache. Sie fliegen, wie bei allen Missionen, im extremen Tiefflug (unter 30 Fuß), finden die Kommandostelle - Gott sei dank erklärt Ihnen der Bordschütze jedesmal „Primärziel in Sicht" - und vernichten sie. Auf dem Rückflug dürfen Sie dann noch ein paar Panzer und SAMs zerstören. Viel Spaß!

10. Mission (4)

Eine taktische Kommandozentrale muß lokalisiert und zerstört werden. Im Zielgebiet wimmeln auch ein paar feindliche Hubschrauber herum. Aufpassen! Die Hubschrauber sind im allgemeinen ein leichtes Ziel. Mit der Stinger aufs Korn nehmen und vergessen. Versuchen Sie, die Hubschrauber rechtzeitig abzuschießen, sonst müssen Sie sich auf einen Nahkampf einlassen (meistens werden Sie dann auch getroffen - oder Ihr Flügelmann muß dran glauben).

11. Mission (4)

Der Konflikt an der Grenze hat sich auf die Ost-Ukraine ausgeweitet. Ihre Einheit wird verlegt. Eine Panzerdivision macht einen Ausfall, und Sie sollen Luftunterstützung geben. Alle Ziele entlang der Angriffsachse müssen von Ihnen vernichtet werden. Nicht vergessen, wieder 16 Hellfires zu laden. Feindliche Hubschrauber und eine SU-25 wollen Ihnen zusätzlich das Leben schwer machen. Für die Hubschrauber haben Sie aber nur ein müdes Lächeln und eine Stinger übrig. Die SU-25 ist schon schwieriger, am besten zwei Stinger schnell nacheinander feuern. Der Rest ist einfach.

12. Mission (1)

Eine der leichteren Missionen kommt jetzt. Sie sollen eine Raketenwerfer-Stellung aufspüren und vernichten. Leichte Übung.

13. Mission (3)

Feindliche Hubschrauber wollen Ihre Stellungen angreifen. Vereiteln Sie dies. Vernichten Sie zuerst alle Hubschrauber. Kümmern Sie sich dann um die Flaks.

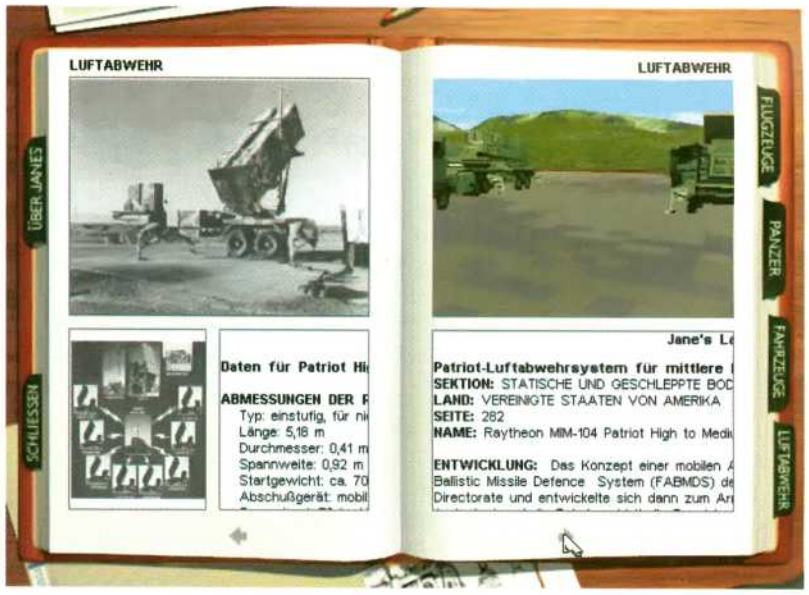
14. Mission (3)

Ein vorgeschobenes Waffenlager (FARP) des Feindes soll zerstört werden. Zuerst sollten Sie sich um die zwei Hubschrauber kümmern. Dann um die Flak. Danach können Sie in Ruhe alles abschießen, was Ihnen vor die Kanone läuft - bis Sie keine Munition mehr haben.

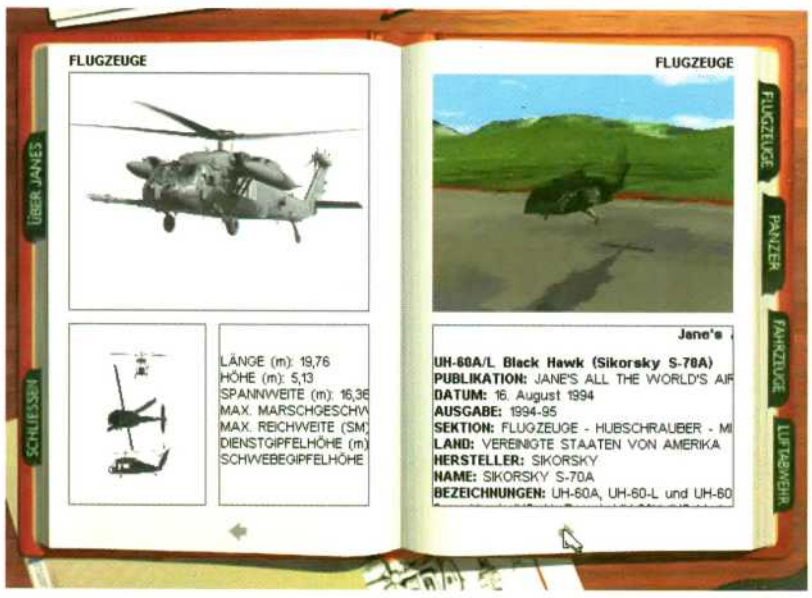
ÜBER DIESES MENÜ ERREICHT MAN DIE HISTORISCHEN MISSIONEN. ES STEHEN SECHS EINSÄTZE IM IRAK UND SECHS IN PANAMA ZUR AUSWAHL.

15. Mission (1)

Eine SCUD-Stellung muß vernichtet werden. Eine wirklich sehr leichte Mission. Hinfliegen, schießen, zurückfliegen, landen. Mission erfolgreich...



DIE JANE-DATENBANK ZEIGT LINKS IMMER EIN REALBILD UND...



...RECHTS DIE DARSTELLUNG DES VEHIKELS IM SPIEL.

DER BUG-REPORT

Eine realistische Simulation hat auch realistische Fehler! So wie im richtigen Leben. Es tauchen in verschiedenen Phasen immer wieder unerklärliche Abstürze (des Rechners) auf, die allerdings deutlich zurückgehen, wenn als VESA-Treiber UNIVBE (Version 5.1 oder 5.2) benutzt wird. Longbow benötigt mindestens eine VESA 1.2-kompatible Grafikkarte. Mit ATI-Grafikkarten läuft das Spiel nicht besonders stabil (es sei denn mit dem Spezial-UNIVBE für ATI). Getestet wurden insbesondere die SPEA Mirage, Hercules Stingray und Matrox Millennium-Grafikkarten. Bei allen Karten wurde eine Verbesserung der Stabilität des Spiels durch Einsatz des UNIVBE erreicht. Weiterhin reagiert das Spiel äußerst allergisch auf hochgetaktete Prozessoren. Auch wenn sonst z. B. unter Windows oder bei anderen Spielen keine Fehler feststellbar sind - Longbow läuft nicht stabil. Wie uns berichtet wurde, scheinen auch vereinzelte Schwierigkeiten mit verschiedenen Joy- bzw. Flightsticks aufzutreten. Der im Test benutzte Sidewinder 3D Pro funktionierte allerdings klaglos. Mit einer Soundblaster-Soundkarte oder einer speziellen Game-Card sollte es aber keine Probleme geben.

16. Mission (5)

Der Hammer kommt dafür jetzt. Sie müssen eine Panzereinheit beschützen. Entlang der Angriffsachse müssen alle Ziele vernichtet werden, bevor der Feind auf eigene Truppen trifft. Sie müssen schnell reagieren. Am besten gehen Sie folgendermaßen vor: Schnell die erste Linie Panzer und Flak eliminieren (Sie dürfen auch Ihren Flügelmann einsetzen!), danach den Kampfhubschrauber am Wegpunkt 2 (mit Höchstgeschwindigkeit hinfliegen!). Anschließend folgt der Rest. Achten Sie darauf, daß in der Nähe Ihres Startpunktes ein feindlicher Hubschrauber herumschwirrt. Der sollte ganz schnell zerstört werden. Sollten Sie zwischenzeitlich einen Funkspruch hören, daß andere Einheiten Feindkontakt haben - dann haben Sie verloren (Sie dürfen nur maximal 3 von Ihren 11 zu beschützenden M1 verlieren).

17. Mission (2)

Nun wieder etwas Leichteres. Ein gegnerischer Flugplatz soll eingenommen werden. Sie haben die Luftunterstützung zu liefern. Der Flugplatz ist nicht besonders geschützt. Die wenigen Hubschrauber werden schnell von den Stinger-Raketen weggefegt. Der Rest ist auch schnell erledigt. Haben Sie am Flugfeld aufgeräumt, können Sie sich etwas Spaß gönnen, indem Sie noch schnell alles abschießen, was Ihnen in die Quere kommt.

18. Mission (2)

Ihre Einheit ist inzwischen zur Stadt Lwow aufgerückt. Ihr Team hat die Aufgabe, Munitionsdepots zu vernichten. Achten Sie peinlich genau darauf, daß Sie wirklich zuerst die Depots zerstören. Es befinden sich nämlich jede Menge leichter Ziele in Ihrer Flugbahn. Die können Sie sich dann auf dem Rückweg zur Brust nehmen.

19. Mission (4)

Diese Mission ist ein bißchen knifflig. Sie sollen einen Aufklärungskonvoi, bei dem sich hohe GUS-Offiziere befinden, aufhalten, damit die Offiziere gefangengenommen werden können. Sie können die Mission allerdings nur erfolgreich abschließen, wenn Sie den Konvoi zerstören. Also keine Angst vor der Schießerei. Immer feste druff, denn freiwillig hält der Konvoi nicht an.

DER EINGANG ZUM HANGAR DES TRAININGSCENTERS.

20. Mission (3)

Wieder muß eine Kommandostelle aufgespürt und vernichtet werden. Falls Sie es vergessen haben sollten: Tiefstflug! Sie treffen vorher noch auf ein Flugfeld, das Sie gleich mitbeharken können. Ebenso die Ihnen entgegeneilenden SU-25 und die Kampfhubschrauber (zur Erinnerung: SU-25 am besten mit zwei Stingern schnell nacheinander angreifen, für die Hubschrauber reicht eine Stinger oder die Bordkanone).

21. Mission (5)

Nach so leichten Zielübungen wieder etwas Schwierigeres. Sie müssen Luftunterstützung für eine Rettungsmission geben. Im Zielgebiet darf es keine feindliche Aktivität geben, denn sonst wäre der Rettungshubschrauber den Angriffen schutzlos ausgeliefert. Also schnell zum Wegpunkt 3 fliegen. Dort Stellung beziehen und alles in der Umgebung, was nach Feind riecht, abschießen. Dann auf den Rettungs-Heli warten und diesen zurückeskortieren. Wahrscheinlich müssen Sie nochmals zwischendrin einen feindlichen Hubschrauber abschießen. Ist der Rettungshubschrauber sicher am Wegpunkt 2 angekommen, dürfen Sie auch weiter zum Wegpunkt 4 fliegen. Die Mission ist dann erfolgreich abgeschlossen.

CHEAT IT!

GBFK2
7H011
+XR29
9F100

Longbow besitzt eingebaute CHEATS für Unverwundbarkeit und unbegrenzte Waffen. Weiterhin kann das Verhalten des Hubschraubers in verschiedenen Realitätsstufen angepaßt werden, von sehr leicht (da kann so gut wie nichts passieren) bis äußerst realistisch (selbst beim Starten kann man abstürzen...). Auch die Intelligenz der Feinde läßt sich einstellen von Klasse 3 (äußerst gefährlich) bis Klasse 1 (Kanonenfutter). Anfängern wird empfohlen, erst mal die leichteste Einstellung zu wählen. Richtig Spaß macht es aber erst bei der höchsten Schwierigkeitsstufe, da es ansonsten viel zu einfach ist, die Missionen zu beenden. Sind die CHEATS aktiv, erhalten Sie keine Score-Wertung bzw. werden nicht befördert!

DER BEWAFFNUNGS-BILDSCHIRM DER AH-64D LONGBOW.

VOR DIESER WAFFE SOLLTE MAN SICH IN ACHT NEHMEN - SAII.

Auf einen Blick:

- **22. - 29. Mission**
- **Waffensysteme**
- **Multiplayer**
- **Allgemeine Taktik**

22. Mission (2)

Sie müssen einen Konvoi, der chemische Waffen transportiert, finden und unschädlich machen. Der Konvoi wird von Kampfhubschraubern begleitet. Aber das kennen Sie ja schon - und wie Ihre Stinger-Raketen einzusetzen sind, haben Sie inzwischen auch schon gelernt.

23. Mission (4)

Die verbliebenen GUS-Kampfhubschrauber sollen abgeschossen werden. Ihre Stinger werden wohl nicht ganz reichen. Aber Ihr Flügelmann hat ja auch noch vier. Sollte auch das nicht reichen - Bordkanone. Die Feinde fliegen allerdings nicht schlecht. Sie dürfen auf keinen Fall im Schwebeflug auf die Hubschrauber warten. Fliegen Sie ein paar schnelle Manöver. Ihre Longbow ist schneller und wendiger als Ihre Feinde. Sie haben die besseren Karten. Sollten Sie die Hubschrauber aus der Sicht verlieren, aktivieren Sie das Luft-Luft Radar mit 360 Grad-Sicht. Dann haben Sie schnell alles unter Kontrolle.

24. Mission (2)

Wieder eine leichte Mission. Luftunterstützung für die Eroberung eines Flugfeldes. Zerstören Sie alles, was in der Luft oder am Boden ist. Kein Problem.

25. Mission (5)

Jetzt wird's haarig. Sie müssen Luftunterstützung für eine Delta Force Spezialeinheit geben, die ein Kriegsgefangenenlager einnehmen wird. Das Lager ist gut geschützt. Tiefstflug! In der Nähe sind noch ein paar SAM- und Flak-Stellungen. Die müssen auch weg. Auch die restlichen feindlichen Kampfhubschrauber sollten Sie aufs Korn nehmen, sonst geht es der Spezialeinheit dreckig. Warten Sie, bis die Delta Force angekommen ist und die Gefangenen befreit hat. Dann können auch Sie abziehen.

26. Mission (2)

Leicht. Sie sollen mobile Artilleriestellungen finden und zerstören. Nicht weiter schwer. Haben Sie auch daran gedacht 16 Hellfire-Raketen zu laden?

27. Mission (5)

Die blauen Bohnen fliegen Ihnen nur so um die Ohren. Sie sollen alle Artillerie, SAM und Flak-Stellungen in Lwow vernichten. Nicht ganz einfach, da das Terrain sehr flach ist. Gehen Sie zuerst die Flak-Stellungen an. Danach die SAM und zum Schluß die Artillerie und den Rest. Wahrscheinlich werden Sie mit Ihren Waffen etwas haushalten müssen. Lassen Sie Ihrem Flügelmann auch etwas Arbeit übrig. Wie Sie die Ziele auswählen und aufteilen, wissen Sie doch hoffentlich noch? Am nächsten Wegpunkt müssen Sie dann nochmals Ihre Waffen sprechen lassen. Haben Sie noch Munition? Setzen Sie die Bordkanone freizügig ein und sparen Sie sich ein paar Hellfires für den Showdown auf.

28. Mission (2)

Eine gefährliche, aber fast unbewachte SA-11 Stellung muß eliminiert werden. Dies ist wieder eine leichte Übung.

29. Mission (3)

Grande Finale! Nur noch schnell eine Instandhaltungsbasis eliminieren, und die Kapitulation der GUS-Truppen ist nicht mehr weit. Inzwischen sollten Sie mindestens Hauptmann sein und diverse Orden und Medaillen abgestaubt haben. Herzlichen Glückwunsch!

Daten

Daten für SA-11 'Gadfly' (9M38 Buk-M1)

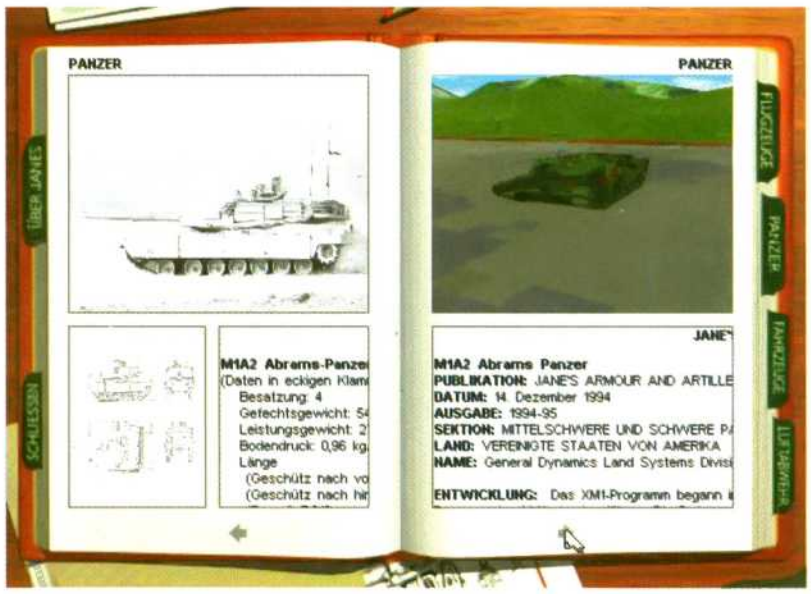
ABMESSUNGEN DER RAKETE
Länge: 5,55 m
Durchmesser: 0,4 m
Startgewicht: 690 kg
Sprengkopf: 70 kg Hochbrisanz-Splittersprengkopf

ANTRIEB
Lenkung: Funk- und Trägheitssteuerung mit semi-aktivem Radar
Antrieb: Feststoffantrieb

LEISTUNG
Reichweite: 35 km

VERWENDETE RADARS
Leitradar: "Snow Drift" (9S-18)
Frequenz: unbek.
Spitzenleistung: unbek.
Reichweite: 100 km
Gefechtsradar: "Fire Dome"
Frequenz: 6-10 GHz (H/I-Band)
Spitzenleistung: unbek.
Reichweite: 70 km

AUS DEN VIELEN EINZEL-DATEN LASSEN SICH OFTMALS STRATEGIEN FÜR DEN NÄCHSTEN EINSATZ ABLEITEN.



JANE'S ÜBER DIE OFT ZU BESCHÜTZENDEN M1 PANZER.

DIE WAFFENSYSTEME

Die Longbow hat drei verschiedene Waffensysteme zur Auswahl:

1. Bordkanone M230, eine 30mm Kanone mit 1200 Schuß Munition, die gegen „weiche" Ziele wie Infanterie und ungepanzerte Lastwagen wirksam ist. Die effektive Reichweite beträgt ca. 1 km. Die Kanone richtet sich automatisch auf das Ziel aus. In der Einstellung für die geringste Schwierigkeitsstufe können Sie damit sogar Panzer zerstören!

2. Vier Stinger Luft-Luft-Raketen - die hervorragend geeignet sind, feindliche Hubschrauber oder Jets zu zerstören. Reichweite ca. 3 - 4 km.

3. Ungelenkte 70mm-Raketen mit ausfahrbaren Stabilisatoren (FFARs) mit einer Reichweite von ca. 3 km.

4. Radar- oder lasergelenkte Hellfire-Raketen. (Wobei die radargelenkten Hellfires vorzuziehen sind). Die Hellfires können auch gegen stärker gepanzerte Ziele eingesetzt werden und haben eine Reichweite von ca. 5 km.
Weiterhin können Sie natürlich auf Ihren Flügelmann zurückgreifen, der dieselbe Waffenausstattung besitzt. Sie können zudem Luftunterstützung und Artillerieunterstützung anfordern, die jedoch nur in seltenen Fällen zur Verfügung steht.

MULTI-PLAYER

Leider ist kein Multiplayer-Modus vorhanden. Bisher unbestätigten Gerüchten zufolge soll in den USA bald eine Zusatz-CD erhältlich sein, die einen Multiplayer-Modus ermöglichen soll (wäre wirklich sehr zu empfehlen...).

GIFTGRÜNE SUPPE DURCH DAS NACHTSICHTGERÄT - ABER MAN SIEHT ALLES.

IN EINER DER WÄHLBAREN AUSSENANSICHTEN SIEHT MAN HIER DEN SPIELER UND SEINEN WINGMAN SICH DEM ZIEL NÄHERN.

Mit dieser allgemeinen Taktik fliegen Sie am besten

Immer so tief wie möglich fliegen. Manchmal müssen Sie unter 20 Fuß gehen, sonst werden Sie von den Flaks angepeilt. SAMs können unter 40 Fuß wenig ausrichten. Nutzen Sie natürliche Deckungen wie etwa Hügel aus. Schalten Sie Ihre Raketen auf LOAL (Lock after Launch). Feuern Sie, tauchen Sie schnell aus der Deckung auf und erhalten Zielaufschluß (erst wenn die Rakete kurz vor dem Ziel ist!). Danach schnell wieder verschwinden. In der einfachsten Schwierigkeitsstufe ist dies allerdings nicht notwendig. Hier schießen die Feinde so schlecht, daß Sie direkt drauf losfliegen können. Bei den meisten Missionen ist es gut, 16 Hellfires zu laden. Wählen Sie immer die radargelenkten Geschosse. Mit den ungelenkten Raketen feuert es sich wesentlich schwieriger (und Sie müssen meistens mit drei bis vier Raketen rechnen, bevor das Ziel vernichtet ist). Die Hellfire tut sich da schon bedeutend leichter. In den leichten Schwierigkeitsstufen können Sie sogar mit der Bordkanone Panzer zerstören. Nutzen Sie dies. Sollten Sie in arge Bedrängnis geraten, z. B. durch feindliche Hubschrauber - dann müssen Sie ein wenig herumkurven. Die Longbow fliegt sich relativ gutmütig und hat einen Rollradius ähnlich einem Jet. Sie können also extreme Manöver fliegen, ohne befürchten zu müssen, daß Sie abschmieren. Schnelles Aufsteigen, kombiniert mit einer seitlichen Bewegung hat auch schon feindliche Raketen in die Leere sausen lassen. Achten Sie auch darauf, in höheren Schwierigkeitsstufen Ihren Flügelmann nicht zu vergessen. Er kann auch schießen!!!

Uwe Schmidt

MHC Hard u. Software Versand

MHC Computer Discount

Mo - Fr : 10 - 14 und 16 - 20 Uhr , Sa : 10 - 14 Uhr Tel.: 02762 979200 Fax : 02762 979202 Internet : http://www.MHC.de BTX : MHC#

Versandkosten Software : Nachnahme 9,90 + 3.- NN , Vorkasse 6,90
Versandkosten Hardware: Nachnahme 14,90 + 3.- NN , Vorkasse 11,90

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale . Alle Artikel nur solange Vorrat reicht , Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten .

AMD CPU 486 DX4-133 95,00

Soundkarte 16 bit Shuttle Spacewalker 3D 3D Sound Effekt , Midi, Game, 99,00

Joystick Logitech Wingman Extreme 79,95

Capitalism DA 69,95 Civilization 2 DV 74,95 Cyberia 2 DV 69,95 Conquest of the New World DV 77,95

Wir führen : CPU`s , Simm`s , Motherboard`s , Festplatten , Controller , Floppy`s , Grafikkarten , Soundkarten , Modem`s , Scanner , Drucker , Monitore , Gehäuse , Tastaturen ....

IBM Festplatte E-IDE 1,7 GB 399,00

Normality DV 69,95 Hugo 3 DV 64,95

F1 Manager 96 DA 74,95 F1 Grandprix 2 DV 99,95 Fifa Soccer 96 DV 74,95 Silend Hunter DV 65,95

Intel Pentium CPU`s Pentium 100 229.- Pentium 133 399.-

Pentium Power Upgrade Motherboard bis 200Mhz, 256 Kb P.Burst Cache, 4xPS2 + 1xSDIMM, T2 VX Chip, 4xPCI, 4xISA, E-IDE, Fifo , 2xser , 1xpar , 4xHD , 2xFD , Mit CPU Intel Pentium 133 Mit Aktivkühler 649.-

Motherboard 486 bis 133Mhz 256Kb Cache , 4xPS2 , E-IDE, Fifo , 3x PCI, 4xISA, 4xHD, 2xFD, 2xser, 1xpar, Mit CPU AMD 486DX4-133 (5x86) Mit Aktivkühler Mit 16 MB PS2 Ram 60ns 444.-

Riddle of Master Lu DV 79,95 Dungeon Keeper DV 77,95

Prisoner of Ice DV 59,95 Deadline DA 39,95 Dogz DA 26,95 Simon the Sorcerer 1 DV 24,95

PS2 Simm's zu Top Tagespreisen

Marken CD Rom Laufwerke 2 fach Speed 44.- 4 fach Speed 85.- 6 fach Speed 115.- 8 fach Speed 175.-

PCI Grafikkarten 1 MB ab 89,00 2 MB ab 129,00

Elsa Winner 1000 Trio PCI 2 MB Dram 169.-

Gabriel Knight 2 DV 84,95 Gene Maschine DV 57,95

AH 64D Longbow DV 79,95 Wing Comander 4 DV 88,95

FAX-Modem 14.400 bit Extern Dt.Software , BTZ 87,00

Martox Millenium 3D 2 MB WRAM 449,00 Elsa Victory 3D 2 MB EDO 449,00

Die Siedler 2 DV 69,95 Die Fugger 2 DV 74,95 Ceasar 2 DV 69,95

ERSTE HILFE

SimTower

Um sich in einem bestehenden Spiel mit mehr Geld auszustatten, laden Sie ein Savegame (*.tdt) in den Hex-Editor und verändern die erste Zeile folgendermaßen:

00000000 00 24 02 00 9a 9a 9a 00 00 00 00 00 6d ed ff ff .$..üüü.....m...

Vikas Aggarwal

Worms Reinforcements

Wenn man trotz Banana-Bombs und Sheeps verliert, schalten Sie die Shotgun im Waffen-Menü aus. Im Spiel drücken Sie **F3** und **F5** gleichzeitig, und der Waffensprite beginnt zu flimmern. Jetzt das Fadenkreuz in die richtige Position bringen und die **Leertaste** drücken. Mit dieser Super-Waffe sollte alles kein Problem mehr sein.

Andreas Schleicher

Return Fire

Wenn Sie den Hubschrauber benutzen und sich darüber ärgern, daß der Sprit meistens ausgeht, bevor man wieder im eigenen Bunker ist, sollten Sie die **Tasten Q** und **E** benutzen, um seitlich ohne Benzinverbrauch zu fliegen. Man fliegt zwar langsam und muß feindlichen Stellungen und Fahrzeugen ausweichen, aber man kommt mit Sicherheit wieder in den Bunker.

Roberto Vásquez

Earthworm Jim ´95

Hier einige Tastatur-Cheats, die dem Superwurm in Activisions Win95-Variante das Leben etwas erleichtern. Einfach während des laufenden Spiels eingeben:

HATMAN	Verwandelt Jim's Sprite in eine weiße Rißzeichnung.
IDDQD	Zeigt ein Bild der Programmierer mit coolem Spruch auf den Lippen.
IDKFA	Zeigt ein Bild der Beta-Tester.
ITSAWONDERFUL	Gibt Jim ein Extraleben
ONANDONANDON	Gibt dem Spieler maximale Continues
POPQUIZHOTSHOT	Gibt der normalen Waffe 1.000 Schuß Munition
SLAUGHTERHOUSE	Damit kann man zu jedem der ersten fünf Levels springen.

Peter Jungbein

Quake Shareware

Um in der Shareware-Version von ids 3D-Actionspiel im geheimen **Nightmare-Modus** zu spielen, wählt man zuerst „Hard Skill" aus. Dann geht man in den Raum der vierten Episode, taucht in dem Wasserbecken unter und läßt sich in den nächsten Raum fallen. Von hier aus fliegt man (die Konsole über die **Taste ^** herunterfahren, **FLY** eingeben und mit **D** und **S** fliegen) auf den Balken, der sich rundherum erstreckt und geht durch die Öffnung in der Mauer.

Florian Huber

Battle Beast

Hier einige **Tastatur-Cheats** für die Kampfmodi, die einfach während des Spiels eingegeben werden:

AOFREOIO	Öffnet alle Bonusräume
EHRTRR	Aktiviert Autofly in Bonusräumen
ITIHFO	Drei Kampfrunden
ERHYHRLY	Die Kröte wird schwächer

Achim Moosburger

F1 Grand Prix 2

Neben unseren auf der Cover-CD-ROM befindlichen abgespeicherten Setups hat uns ein Leser alternative **Fahrzeugeinstellungen** geschickt, die je nach Fahrweise ähnlich gute Ergebnisse bringen:

Strecke	Frontflügel	Heckflügel	1. Gang	2. Gang	3. Gang	4. Gang	5. Gang	6. Gang
Brasilien	16	18	24/64	33/64	41/64	49/64	56/64	64/64
Pazifik	16	17	24/64	33/64	41/64	49/64	55/64	64/64
San Marino	15	17	23/64	28/64	36/64	44/64	51/64	58/64
Monaco	19	20	23/64	28/64	33/64	39/64	45/64	54/64
Spanien	14	16	23/64	28/64	36/64	44/64	51/64	58/64
Kanada	11	13	21/64	25/64	33/64	44/64	52/64	59/64
Frankreich	10	13	25/64	31/64	38/64	46/64	52/64	59/64
Großbritannien	16	18	27/64	32/64	40/64	47/64	55/64	61/64
Deutschland	5	7	30/64	36/64	42/64	48/64	57/64	61/64
Ungarn	11	13	24/64	29/64	37/64	43/64	53/64	62/64
Belgien	11	13	25/64	30/64	36/64	45/64	52/64	59/64
Italien	11	13	24/64	29/64	37/64	45/64	52/64	59/64
Portugal	10	11	24/64	29/64	36/64	46/64	53/64	59/64
Europa	12	14	23/64	28/64	37/64	44/64	52/64	61/64
Japan	14	16	23/64	30/64	38/64	46/64	54/64	62/64
Australien	15	17	23/64	29/64	38/64	45/64	54/64	60/64

Sascha Krieglstein

Rebel Assault 2

In LucasArts´ Star Wars-Epos sind für das komplette Spiel **alternative OnScreen-Texte** versteckt. Sprachausgabe ab- und Bildschirmtext anschalten und im Eingangsmenü **ALT-V** drücken und anschließend **OVRES** eingeben. Schon zeigt sich, über welch schwarzen Humor Programmierer verfügen können. Im Intro unterhalten sich die beiden Kampfpiloten beispielsweise über den gerade vollzogenen Abschuß eines Amiga-Piloten.

Werner Pölz

Warcraft 2 Expansion Set

Allen, die sich geärgert haben, daß mit Blizzards Expansion Set der Editor nicht angepaßt wurde, um die neuen Hintergründe und Helden zu verwenden, kann nun zumindest bei den Landschaftsdarstellungen geholfen werden. Zuerst fertigt man seine Karte ganz normal mit dem Editor an und speichert sie ab. Dann lädt man die Map-Datei in den Hex-Editor. Dort wird in **Zeile 60** an der nachfolgend markierten Stelle der entsprechende Wert verändert.

00000060: 0302 4552 4120 0200 0000 0300 4449 4D20

Wobei **00** für Graslandschaft,
01 für Winterlandschaft,
02 für Schlammlandschaft
und **03** für die neue Schlammlandschaft (benötigt Expansion Set) steht.

Peter Prenosil

Elisabeth I

Wenn sie in Ascons Handels- und Abenteuerspiel mit etwas **mehr Geld** spielen möchten, ist dieser Hex-Cheat genau das Richtige für Sie. Starten Sie ein Spiel und speichern es sofort ab. Laden Sie diesen Spielstand in den Hex-Editor. In der **Zeile 210** nehmen Sie folgende Änderung vor:

00000210: 00 00 FF FF FF 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

Fred Machande

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 9/96

Activision 34, 35
Allround Software 115
Althoff Computer 75
Ascon 37
B&E Games 77
Blizzard 24, 25, 102, 103
Boch Computerversand 123
Bomico 11, 15, 24, 25, 33, 34, 35, 64, 65, 102, 103
Call & Play 73
Centregold 13
Compustore 69
Computec Verlag 17, 18, 19, 80, 129, 135, 151, 165
Computer Treff Kudak 79
CPS 135
Electronic Arts 53, 167
Elsa 166
Empire 11
Funsoft 8, 160, 161
Game Activity 77
Game it 11/9
Grothes Gameshop 129
Hintshop 109
Job Börse 159
Jöllenbeck 63
Lucas Arts 8
Media Point 38, 39
Media Publishing 155, 157
MHC 127
MLC 139
Multimedia Soft 51
Multisoft 75
Mystic Computer Parts 23
Okay Soft 77
Philips Media 33, 64, 65
Powerworld 49
Sega 4, 31
Software 2000 ....43, 45, 47
Software Company 101
Software Corner 95
Software House 59
US Gold 13
Versand 99 133
Vic Tokai 15
Virgin 2, 3
Wial 145

!! Der TIP !!
für User in Sachsen-Anhalt

Grothe's
Gameshop
Telefon: 0345-6903075
Fax: 0345-6903076
Rennbahnring 34
Halle (Saale)

Spiele für
PC
CD-ROM
Amiga
Amiga 1200
Hardware & Zubehör
jetzt auch Finanzierung möglich

Öffnungszeiten
Montag bis Freitag 10.00-18.00 Uhr
Samstag 10.00-13.00 Uhr

JETZT
Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

NACHBESTELLEN!

06/96

Bitte beachten: Ausgabe 07/96 mit 2 CD-ROMs!
07/96

08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC ACTION 06/96	zu DM 7,50	
❒ PC ACTION 07/96	zu DM 7,50	
❒ PC ACTION 08/96	zu DM 7,50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC VERLAG

Auf einen Blick:

- **Mission 1: Die Zerstörung des Lasers**
  - **Ebene 1**
  - **Ebene 2**
  - **Ebene R**
- **Mission 2: Der Virus-Killer**
  - **Ebene 3**
- **Schnelle Maus**

SYSTEM SHOCK

Im Gegensatz zu anderen 3D-Spielen gibt es bei System Shock keine Missionserklärung, die beschreibt, welche Aufgaben vor einem liegen. Genau weiß man eigentlich nur, daß Shodan besiegt werden muß, damit die Flucht aus der Raumstation gelingt. Wie das vor sich geht, bleibt dem Spieler selbst überlassen.

Fünf Missionen muß der Spieler erfüllen, bevor der Weg zurück zur Erde angetreten werden kann. Bei jeder dieser Missionen durchquert man verschiedene Ebenen der Station. Jede Ebene kann auf mehrere Arten durchforscht werden. Die folgenden Beschreibungen sind somit nur Möglichkeiten. Bei allen Missionen ist gleichbleibend wichtig, daß auf jeder Ebene die Sicherheitssysteme (Kameras und Computerknoten) ausgeschaltet werden. Einige Türen öffnen sich erst dann, wenn die Sicherheitsstufe gesunken bzw. Null ist.

Mission 1:
Die Zerstörung des Lasers

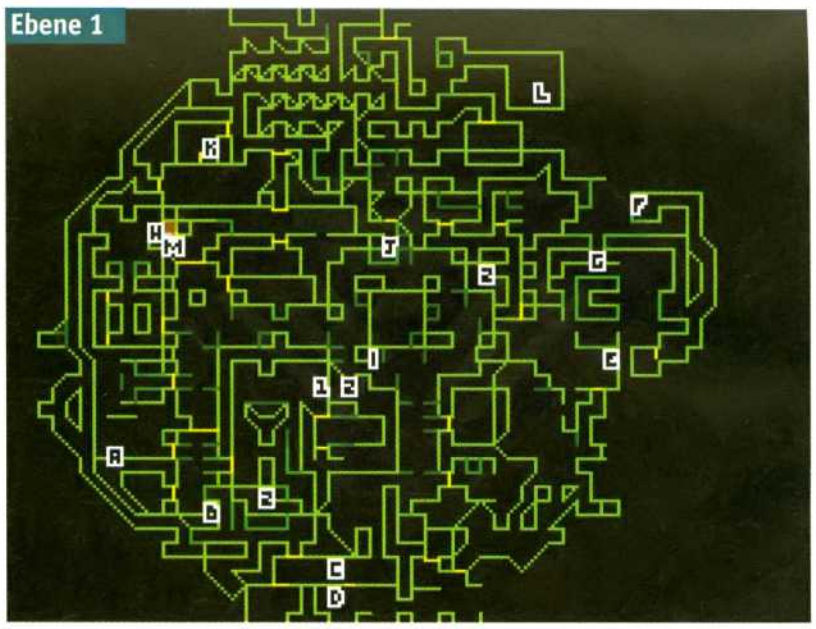
Erstes, dringliches Ziel ist die Zerstörung des Lasers, mit dem Shodan die Städte der Erde in Schutt und Asche legen will. Dafür durchforscht man die Ebene 1, Ebene 2 und einen Teil der Ebene R.

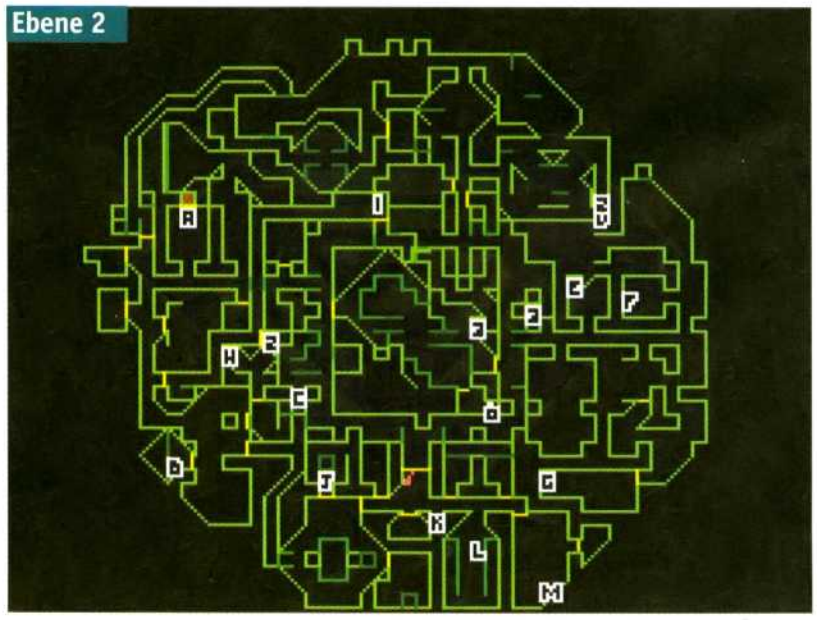
Ebene 1 (Hospital):

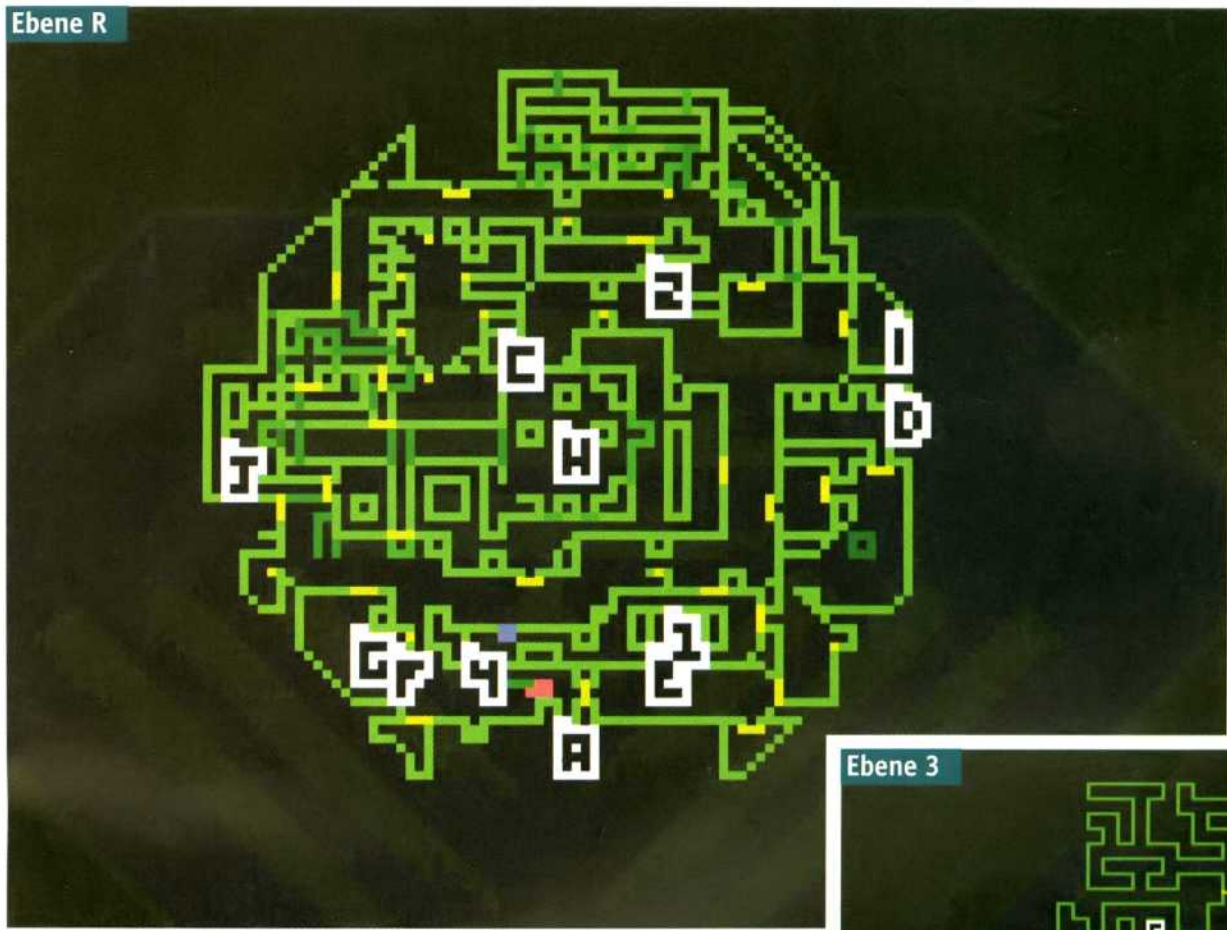
Nachdem man aus dem Schlaf erwacht ist, holt man sich die Gruppe 1 Zugangscard (A), dann verdrahtet man die Rastertafel (B) neu. Dadurch wird die Plattform nebenan funktionsfähig gemacht. Hinauf und runter in den Schacht, bei (C) den Knopf drücken, weiterlaufen und bei (E) die Schalttafel umsteckern, um die Brücke zu aktivieren. Dabei alle Waffen und Munition aufsammeln, die man finden kann. Schalter (F) aktiviert die zweite Brücke (G). Erst einmal zurück zum Ausgangspunkt. Bei (H) die Med-Karte holen, in den Cyperspace eindringen, auf der anderen Seite der Tür befindet sich das Mag-Puls Gewehr. Bei (I) kommt man in einen Geheimraum. Dort mit dem Knopf hinter dem Podest den Schwebeaufzug aktivieren und einsteigen. Im Kontrollraum die Schalttafel neu verdrahten, um die Energietür (J) abzuschalten. Dadurch erhält man direkten Zugang zur Cyborg-Kammer. In der Umwandlungskammer (K) den Hebel auslösen und damit die Kammer wieder zur Heilkammer umfunktionieren. Bei (L) die Mini-Pistole aufheben, dann mit dem Sparqstrahl die Computerknoten vernichten. Bei (M) in den Aufzug zur zweiten Ebene einsteigen.

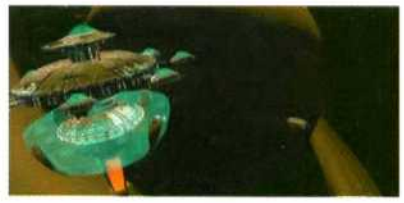
Ebene 2 (Forschungsebene):

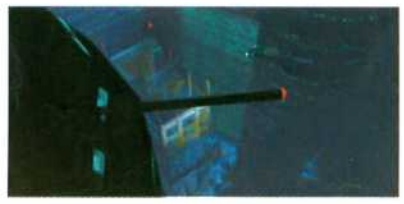
Um eine bessere Chance gegen die Angriffe zu haben, läuft man vom Aufzug (A) in den Lagerraum (B), um sich dort einen Energieschild abzuholen. Der hält einen Großteil der Angriffswucht ab. Dann geht's weiter nach C, wo man über den Hebel eine Brücke aktiviert, die in einen weiteren Lagerraum führt. Bei (D) den rechten Hebel runterdrücken, um im Beta-Sektor den Strom wieder einzuschalten. Im Lagerraum (E) finden sich weitere Waffen. Bei (F) findet man den Cyberspace-Terminal 1 und den FOR-Code, der den Großteil der bis dato verschlossenen Türen öffnet. Dann geht es zum Cyberspace Terminal 2 (G), wo man den Laser-Code (199) findet. Bei (H) läßt sich durch das Lösen des Schaltkreises die Cyborg-Umwandlung abbrechen. Ein neuer Zugangscode, der Tech-Code, ist bei einer menschlichen Leiche (I)...wichtig für die Ebene R. In einem Raum für radioaktive Stoffe lagert das Isotop X22, das für die Vernichtung des Lasers benötigt wird. Das Energiefeld läßt sich durch den Schalter an der Wand deaktivieren. Bevor man allerdings mit dem Aufzug (K) zur Ebene R weiterkommt, müssen noch die Computerknoten (L) zerstört werden. In diesem Raum auf dem Fußboden ist auch ein weiterer Zugangscode der Gruppe 3. Bei (M) im Raum daneben sind weitere Papiere auf dem Boden, darauf ein Türcode (623), der sofort



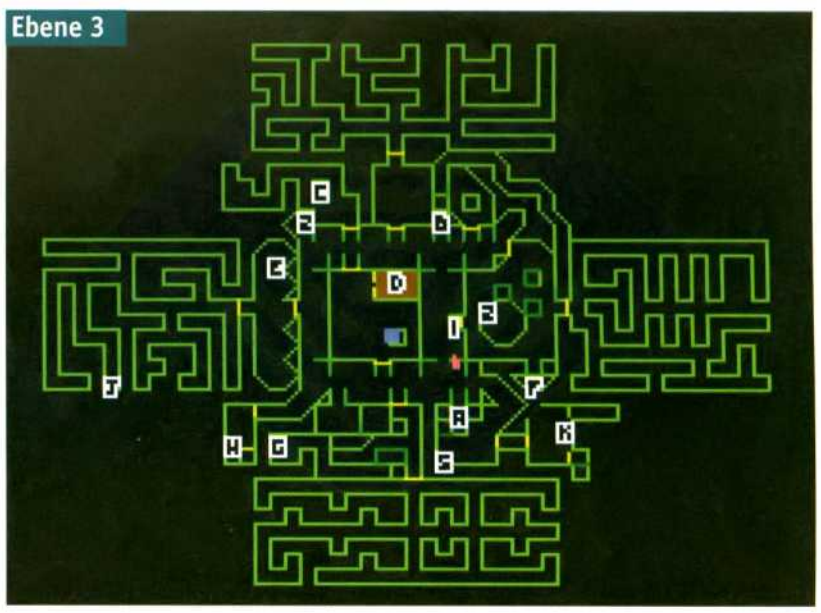








IN DIESER RIESIGEN RAUMSTATION MÜSSEN SIE SHODAN ZUR STRECKE BRINGEN.



beim dortigen Schaltkreis genutzt wird. Hinter der Tür den Schaltkreis lösen und dadurch die Roboterproduktion abbrechen. Dann mit dem Aufzug in die Ebene R weiterfahren.

Ebene R (Reaktor):
Ein Großteil dieser Ebene kann erst mit einem Schutzanzug durchforscht werden, da die Strahlungswerte zu hoch sind, um ungeschützt zu bleiben. Für die Vernichtung des Lasers ist das allerdings unnötig. Vom Ausgangspunkt (A) geht's direkt zur Hospitalstation (B), wo man die Cyborg-Umwandlung abbricht. Bei (C) aktiviert man den Schaltkreis, bei (D) wird der Knopf gedrückt. Über einen weiteren Schaltkreis (E) deaktiviert sich das Energiefeld, das die Chirurgie-Maschine einschließt. Nun läuft man weiter zu (F), um dort das Isotop X 22 in den Behälter der Schildgeneratoren zu schließen. Durch den Hebel daneben ist der Schild nun aktiv. Bevor man weitermacht, sollte noch schnell im Cyberspace (I) nach der Code-Software für die Waffenkammer und die Drucksperrtore gesucht werden, dann schnell zu (J), wo der Laser-Code (199) eingegeben wird. Jetzt zurück zur Ebene 2.

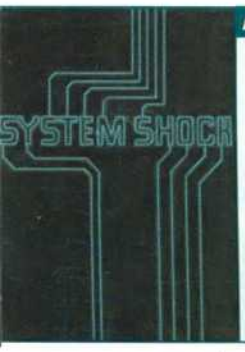
Ebene 2 (Forschungsebene):
Vom Aufzug (K) auf direktem Wege zum Zentrum der Ebene (O), wo sich die Leitzentrale für den Laser befindet. Allerdings wird der Raum nun schwer von mehreren Cyborg-Killern und einem Cyborg-Krieger bewacht. Beste Möglichkeit, sie loszuwerden, ist eine Splittergranate, die vom Flur aus in den Raum hineingeworfen wird. Die Überlebenden lassen sich schnell mit der Pistole erledigen. In der Leitzentrale den Knopf drücken, der Laser wird ausgelöst und durch das Feedback des Schildes selbst vernichtet. Dadurch ist es auch möglich, daß der Aufzug auf Ebene 3 bis zur Ebene 6 wieder funktionstüchtig ist, da der Strom nicht mehr für den Ladevorgang des Lasers benötigt wird. Mit dem Aufzug (K) hoch zur Ebene 3.

Mission 2:
Der Virus-Killer
Trotz der Zerstörung des Lasers hat Shodan immer noch die Absicht, die Menschheit mit einem Virus zu vernichten. Der Computer hat seine Experimente mit Viren auf die Biotop-Ebenen der Ebene 6 verlagert. Doch bevor man blindlings in eine Falle stolpert, sollten vorher den Stockwerken darunter einige Besuche abgestattet werden. Schließlich weißt man ja nicht, was einen erwartet. Gerade Ebene 4 bietet leicht zu erledigende Gegner und einen unschätzbaren Vorrat an Waffen und Munition.

Ebene 3 (Wartungsebene):
Nachdem man bei (A) aus dem Aufzug gestiegen ist, sollte man so schnell wie möglich durch die Korridore rennen, um bei (D) in den Lastenaufzug zu steigen, der in die Ebenen 4 und 5 fährt. Weder die Ausrüstung noch die Bewaffnung ist zu diesem Zeitpunkt geeignet, gegen die unsichtbaren Mutanten dieser Ebene zu bestehen. Auf Ebene 4 wieder aussteigen.

SCHNELLE MAUS

System Shock kommt zwar mit einem ausgezeichneten Handbuch, zum Spielen wird dieses jedoch nicht benötigt. Alles, was man wissen muß, wird über die Online-Hilfe gezeigt und ist mit einem einfachen Mausklick abrufbar. Beim Spielstart gibt's zusätzlich noch die über ALT + H aktivierte Online-Action-Hilfe, ein verborgenes Interface, das erklärt, was mit Gegenständen zu tun ist, oder auch die ansonsten unsichtbaren Geheimtüren enthüllt. Für den maximalen Spielspaß sollte diese Hilfe im Spiel selbst abgestellt werden. Schließlich soll selbst gedacht werden. Außerdem springt das OnScreen-Display auch dann störend ins Auge, wenn es wirklich nichts zu entdecken gibt, was mit der Dauer des Spieles nervend ist und nur Zeit kostet, da man damit beschäftigt ist, nach Hinweisen zu suchen, die es nicht gibt.



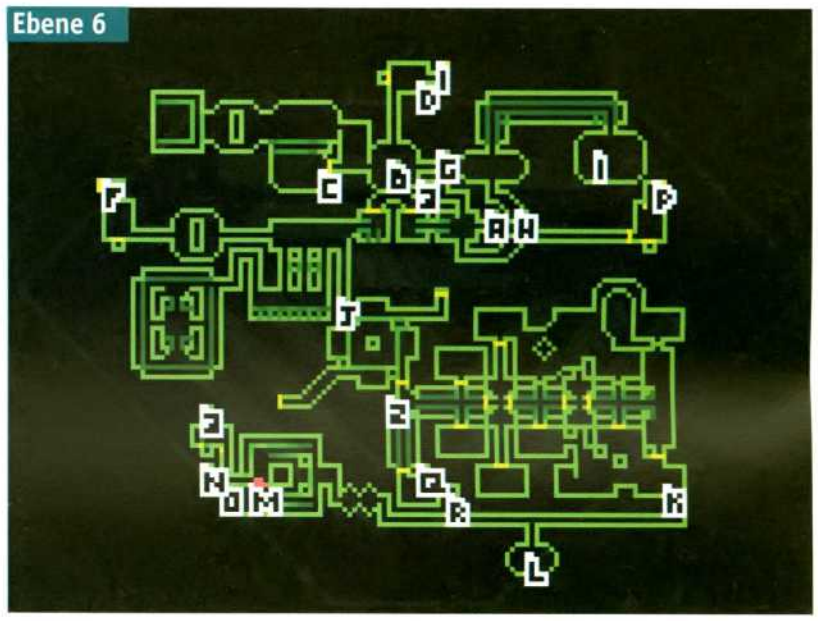
Auf einen Blick:

- **Mission 2: Der Virus-Killer Ebene 4**

Ebene 4 (Lagerebene):
Bei (A) steigt man aus dem Lastenaufzug, geht auf direktem Weg zu (B), um dort die Cyborg-Umwandlung abzubrechen. Dabei stehen einige Gor-Tiger-Mutanten und Cyborg-Krieger im Weg. Die Cyborg-Krieger ausschalten und die Munition mitnehmen. Bei (C) deaktiviert man das Kraftfeld durch das Lösen des Schaltkreispuzzles, dahinter finden sich Nitro-Packs und Batterien. Bei (D) die Computerknoten zerstören, dadurch erhält man Zugang zu der Ladestation in der Nähe. Danach sollte man auf direktem Weg zu (E) gehen. Die Tür öffnet sich durch einen Tastaturcode (838). Im Raum dahinter ist der Schutzanzug v1 und eine Packung Plastiksprengstoff gelagert. Beides mitnehmen. Im ersten Frachtraum müssen bei (F) jeweils die Knöpfe gedrückt werden. Dabei funktioniert allerdings nur ein Teil der Anti-Grav-Aufzüge. Sich vom ersten Aufzug in die Höhe tragen lassen, dann mit Anlauf zur gegenüberliegenden Wand springen und dort am Ende den zweiten Knopf drücken. Mit einem nun eingeschalteten Anti-Grav-Aufzug kann man über einen weiteren Sprung in den anliegenden Raum gelangen. Dort finden sich neben einem Mag-Puls Gewehr allerdings nur Patronen dafür. Bei (G) den Hebel drücken. Dadurch fährt eine Energiebrücke hoch. Wichtiger ist der zweite große Lagerraum. Dort muß man in die Grube hinabsteigen und bei (H) die dortige Kiste zerstören. Darunter versteckt ist ein Knopf, den man drücken muß. Dadurch werden die Energiebrücken in dem Raum aktiviert. Über die Brücken kommt man zum Raum (I). Dort drückt man einen weiteren Hebel und nimmt den dortigen Plastiksprengstoff mit. Dabei muß nicht alles mitgenommen werden, aber mindestens vier Päckchen. (Diese sind wichtig für Mission 3). Zurück zum Lastenaufzug (A) und zur Ebene 3 fahren.

Ebene 3 (Wartungsebene):
Vom Lastenaufzug (D) sprintet man so schnell wie möglich zum Aufzug (B). Von dort aus gelangt man die Ebene 6. Vorher kann ein Teil der Ebene 3 untersucht werden, ist aber nicht unbedingt notwendig. Ein Teil der Türen öffnet sich ohnehin erst später im Spiel. Dennoch finden sich einige Sachen auf dieser Ebene, die das Leben ein wenig erleichtern. So öffnet sich nach der Zerstörung des Computerknotens hier (L) auch die vorher verschlossene Tür zur Cyborg-Umwandlungsstation (H). Dort kann man ebenfalls die Umwandlung abbrechen. Die Sicherheitsstufe von Null erreicht man beim ersten Durchforschen allerdings nicht, deshalb bleiben auch einige Türen verschlossen. Bei (C) findet sich der Relay-Analysator, bei E wartet die Kopflampe auf einen. Daneben auch der Kopf von Abe Ghiran. Den sollte man mitnehmen, da man ihn im späteren Verlauf noch braucht. (F) ist die Lagerstätte für die Interface-Demodulatoren. Auch davon sollte einer mitgenommen werden. Außerdem erhält man dort auch das Navigationssystem v2. Allen Star Wars-Fans sei empfohlen, bei (G) den Laserdegen mitzunehmen. Der ist zwar ebenfalls nicht unbedingt nötig, hilft aber beim Nahkampf gegen die unsichtbaren Mutanten. Bei (I) kann man den Schaltkreis aktivieren, dadurch öffnet sich die Tür. Der Ein- und Ausgang zum Lagerraum wird vereinfacht. Am Ende fährt man mit dem Aufzug (B) in die Ebene 6.

Ebene 6 (Mannschaftsebene):
Die Ebene 6 besteht aus einer Hauptebene und drei Unterebenen. Diese sind die sogenannten Alpha-, Delta- und Beta-Ebenen. Man startet hier beim Aufzug (A). Von dort aus geht es direkt weiter zum Cyberspace-Terminal (B). Dort loggt man sich in den Computer und holt den Aktivierungsschlüssel für den Aufzug der Beta-Ebene heraus. Außerdem findet sich dort noch ein Schaltknoten, durch den ein Lagerraum geöffnet wird. Letzterer enthält einige Granaten und Bomben, ist aber für den Spielverlauf nicht wichtig. Bei (C) findet sich das Zielsystem v3, mit dem Gegner auch auf der Karte ausgemacht werden, bevor sie in Sichtweite kommen. Bevor man dort weitermacht, sollte man erst bei (H) die Cyborg-Umwandlung abbrechen. Dann wird die Ebene einfacher zu spielen. Bei (E) fährt man in die Delta-Ebene hinab.



RADIOAKTIV VERSEUCHT: IN DIESEN BEHÄLTER MUSS DAS ISOTOP X22 HINEINGESCHOBEN WERDEN, DAMIT DER LASER SICH ÜBERHITZT UND ZERSTÖRT.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Ultra Pinball	A	64,99
3D Game Alchemy	**E**	**67,99**
5th Musketeer (Touché)	**V**	**69,99**
11th Hour	V	89,99
Abuse	**V**	**69,99**
Aces Collection	A	77,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)		
Aces of the Deep	**V**	**77,99**
Across the Rhine (1944)	**V**	**39,99**
Addams Family Pinball	A	74,99*
After Life NEU	**A**	**76,99**
AH 64D Longbow	**V**	**79,99**
Air Bucks	A	24,99
Albion	**V**	**34,99**
Aliens	V	69,99
Alien Trilogy	**A**	**79,99***
Alien Virus	**V**	**84,99**
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alone in the Dark Trilogie	**V**	**67,99**
America 1861 - 1865	V	84,99
Ancient Empires NEU	**V**	**77,99**
Angel Devoid	A	59,99
Anvil of Dawn	**V**	**74,99**
Apache Longbow	**V**	**74,99**
Arcade America	A	79,99
Armored Fist	V	35,99
Ascendancy	**V**	**55,99**
Assault Rigs	A	67,99
Asterix	V	65,99
ATF US (X Fighters) Neu	**V**	**79,99**
Aufschwung Ost	V	31,99
Bad Day on Midway NEU	**A**	**74,99**
Bad Moyo	**A**	**73,99**
Baldies	A	71,99
Baryon	A	54,99
Batman Forever	V	79,99
Battle Beast WIN	V	79,99
Battle Bugs	V	29,99
Battlecruiser 3000 AD	**V**	**64,99***
Battledrome	V	29,99
Battles in Time	A	79,99
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95	**V**	**69,99**
Battle Race	A	79,99
Beavis & Butthead WIN 95	**A**	**74,99**
Beneath a Steel Sky	V	24,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl ab DM 11,99

Bermuda Syndrom	V	84,99
Betrayal at Krondor	**A**	**24,99**
Big Red Racing	V	59,99
Biing!	V	65,99
Bioforge Classics	V	29,99
Bitmap Brothers Compilation	**A**	**29,99**
(u.a. Cadaver,Chaos Engine,Gods,Speedball 2,Xenon)		
Bleifuß	**A**	**51,99**
Blind Date WIN	V	29,99
Blood and Magic	A	in Vorb.
Blown Away	**V**	**89,99**
Braindead 13	V	64,99
Bundesliga Manager 3	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Burried In Time WIN	V	74,99
Burning Steel 4	A	69,99
Business Compilation	**V**	**34,99**
(Transport Tycoon und Theme Park)		
Buzz Aldrin Race into Space	A	24,99
Caesar 1	V	24,99
Caesar 2	**V**	**77,99**
Capitalism	A	77,99
Caribbean Disaster	V	38,99
Casino de Luxe NEU	A	47,99
Champion Chip Manger 2	V	59,99
Chaos Control	V	75,99
Chaos Overlords WIN95	E	68,99
Chewy - Flucht von F5	**V**	**34,99**
Chronicles of the Sword NEU	**V**	**75,99**
Civilization 2 NEU	**V**	**78,99**
Civ Net	V	59,99
Civil War General	V	77,99
Clayfighter 2 NEU	**A**	**73,99**
Comanche Compilation (incl. Missions)	V	39,99
Comix Zone	V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95	V	77,99
Command & Conquer	**V**	**79,99**
Command & Conquer II Red Alert	**V**	**84,99**
Command & Conquer Mission Disk	**V**	**29,99**
Command&Conquer Leveleditor II	**V**	**29,99**
Congo - Descent into Zinj	A	68,99
Conquest of the New World	**V**	**79,99**
Conquerer A.D. 1086	V	77,99
Creature Shock	V	24,99
Crusade	**V**	**24,99**
Crusader - No Remorse	**V**	**79,99**
Cyber Judas NEU	**A**	**84,99**
Cyberia	V	37,99
Cyberia 2 NEU	**V**	**75,99**
Cybermage - Darklight Awakening	**V**	**79,99**
Cyberstorm WIN95	**A**	**77,99**
Cyberwar	A	39,99
Cyril - Cyber Punk	A	49,99
D - Der Horrorthriller	V	89,99
Daedalus Encounter	V	29,99
Daggerfall	**V**	**79,99**
Das schwarze Auge 1	V	27,99
Das schwarze Auge 2	V	27,99
Das schwarze Auge 3	**V**	**39,99***
Dawn Patrol	V	29,99
Day of the Tentacle	**V**	**34,99**
Dead Line	A	67,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	**V**	**54,99***
Der Clou incl. Profidisk	V	27,99
Der Druidenzirkel	**V**	**61,99**
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	**V**	**79,99**
Der Reeder	V	47,99
Descent	A	37,99
Descent 2 NEU	**A**	**79,99**
Descent 2 Mission Builder	A	37,99*
Desert Strike + Jungle Strike	E	19,99
Destruction Derby	A	89,99
Diablo WIN95	**V**	**in Vorb.**
Die Fugger II NEU	**V**	**79,99**
Die große Schlacht:Ardennen, uam. je	V	71,99
Die Siedler	**V**	**34,99**
Die Siedler 2 NEU	**V**	**69,99**
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dime City	V	79,99
Discworld	**V**	**74,99**
Dogz - Screensaver	**V**	**29,99**
Dune 2	V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)	**V**	**73,99***
Earthsiege	V	24,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	**V**	**77,99**
Earthworm Jim WIN95	V	65,99
Earthworm Jim 1&2	V	79,99
Ecco the Dolphin	V	54,99
Elisabeth 1 NEU	**V**	**93,99**
Entomorph: Plague o.t.D.	A	69,99
Erben der Erde	V	39,99
ESPN Extreme Games	**A**	**51,99**
Euro 96	**V**	**66,99**
EuroAction Soccer	E	54,99
Evocation	V	73,99
Extractors NEU	**A**	**59,99**
Extreme Pinball	A	54,99
F1 Manager 96 NEU	**V**	**73,99**
Fade to Black	V	29,99
Fantasy General NEU	**V**	**69,99**
Fast Attack	**V**	**64,99**
Fatal Racing	A	69,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
Fifa Soccer 96	**V**	**79,99**
Firefight WIN95 NEU	**A**	**59,99**
Flight Compilation	V	44,99
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)		
Flight of the Amazon Queen	V	39,99
Flight Unlimited	V	54,99
Formula One Grand Prix	A	35,99
Formula One Grand Prix 2	**V**	**99,99**
FPS Baseball oder Football 96 je	A	64,99
Freddy Pharkas	A	24,99*
Fritz 3 Der Schachweltmeister	V	43,99
Fritz 4 besser als sein Vorgänger	V	131,99
FS 5.1 Hauptprogramm	V	107,99
FS 5.1 Hauptprogramm	E	114,99
(inclusive Szenerien Paris und New York)		
FS5 Airbus Family	V	49,99
FS5 Boeing Family	V	49,99
FS5 Business Jets	A	49,99
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 British Isles 2	A	49,99
FS5 Designer 2.0	V	71,99
FS5 Deutschland Nord	A	49,99*
FS5 Europa 1	A	54,99
FS5 Europa 2 NEU	**A**	**64,99**
FS5 Flight Adventures 1 NEU	**A**	**65,99**
FS5 Flight Shop	A	79,99
FS5 Great Airlines	A	49,99
FS5 Hawai	E	49,99
FS5 Hong Kong	A	49,99
FS5 HQ Aircraft Coll. 1(60 Flugzeuge)	A	56,99
FS5 Kanarische Inseln	A	59,99
FS5 Las Vegas	A	64,99
FS 5 Madrid	A	49,99
FS5 Moving Map 2.0 Navigation	A	77,99
FS 5 München	V	24,99
FS5 Rekordflugzeuge	A	49,99
FS5 Schiratti Commander	**A**	**62,99**
(incl.Dehli+Budapest)		
FS5 Szenery+Object Designer NEU	**V**	**85,99**
FS 5 Szenario Pack	E	71,99
(beinhaltet Hawai und Karibik)		
Fun & Games	A	54,99
Fussballhits 96	**V**	**79,99**
(Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer, FIFA, Anstoss, Kick off 3)		
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2	**V**	**64,99**
Gender Wars US-Version NEU	**E**	**64,99**
Gene Machine	A	64,99
Goblins 1&2	V	24,99
Goblins 3	V	24,99
Grand Prix Manager WIN	**V**	**59,99**
Hand of Fate - Kyrandia 2	V	24,99
Hardball 5	V	79,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick	**V**	**79,99**
Hereos of Might & Magic	**V**	**54,99**
Hi - Octane	**V**	**27,99**
Historyline	**V**	**29,99**
Hoyle´s Classic	E	71,99
Hugo	V	71,99
Imperium Romanum	**V**	**84,99**
Inca 1	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	64,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version	**A**	**74,99**
Inferno	V	39,99
International Tennis Open	V	75,99
Island Casino NEU	**A**	**69,99**
Jagged Alliance	**V**	**35,99**
Johnny Bazookatone	A	67,99
Judge Dredd NEU	**A**	**39,99**
Karma NEU	**V**	**75,99**
Kingdom : The far Reaches	A	29,99
Kingdom of Magic	**V**	**69,99**
Kid´s Kid (Incredible Machine,Woodruff)	V	74,99
King´s Quest 6	A	24,99
King´s Quest 7	**V**	**34,99**
King´s Quest Collection (1-6)	**A**	**68,99**
Klik´n Play Gamepack WIN	V	19,99
Knight´s Chase (Time Gate)	**V**	**47,99**
Knights of Xentar	**V**	**29,99**
Krypton Egg	V	41,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge	**V**	**24,99**
Labyrinth of Time	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lands of Lore 2	**V**	**89,99***
Larry 6	V	77,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	67,99
Lemmins 1&2	V	29,99
Lighthouse WIN	**V**	**77,99**
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Little Big Adventure	V	29,99
Little Big Adventure 2	**V**	**in Vorb.**
Lost in Time	V	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	**V**	**39,99**
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)		
Lucas Arts Classic Simulations	**V**	**39,99**
(Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o.t.L.)		
Lucas Arts Top Adventures	**V**	**39,99**
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)		
Mad News incl. Extrablatt	V	67,99
Mad TV 2	V	79,99*
Made in Germany Collection	**V**	**53,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)		
MAG!	V	74,99
Magic Carpet incl. Data	V	29,99
Magic Carpet 2	**V**	**45,99**
Magic the Gathering WIN95	V	104,99*
MAGIX Music Maker NEU	**V**	**69,99**
Manic Karts	A	35,99
Martini Racing NEU	**V**	**27,99**
Master of Magic	V	29,99
Master of Orion 2 - Battle for Antares	**V**	**in Vorb.**
Mechwarrior 2 Special Edition	**V**	**79,99**
(inclusive Mission)		
Mechwarrior 2 WIN95 Pentium Ed.	**V**	**79,99**
(inclusive Netzwerkfunktion)		
Mechwarrior 2 Mission	**V**	**44,99**
Mega Pack 3	**A**	**79,99**
(Vortex,Novastorm,Lemmings,Chronicles,Cyclones,Megarace, Dragons Lair,Reunion,TFX,JoumeymanProject)		
Megapack 4	**A**	**81,99**
(Tomado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol,Space Ace,Black, Knight,Empire Soccer 94, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)		
Megapack 5	**A**	**82,99**
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged, Alliance,Primal Rage, Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)		
Megatripack	A	35,99

(Thunderscape,USS Ticonderoga und Cyclemania)		
Micro Machines 2 Special Edition	**A**	**49,99**
Mission Critical	**A**	**74,99**
Monopoly	V	59,99
Mortimer WIN95 NEU	**E**	**64,99**
Myst	**V**	**69,99**
Nascar Racing	**A**	**29,99**
NBA JAM Tournement Edition	A	79,99
NBA Live 96	**V**	**79,99**
Need for Speed enhanced	**V**	**79,99**
NFL Quarterback Club	A	89,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	**V**	**79,99**
Noctropolis Classic	V	29,99
Normality	**V**	**75,99**
Oldtimer	V	24,99
Olympic Games	**A**	**67,99**
Olympic Soccer	**A**	**67,99**
Organic Art - Screensaver NEU	**V**	**54,99**
Panzer General 2 ab WIN3.11	**A**	**41,99**
Pax Imperia 2 WIN95	**V**	**in Vorb.**
PBA Bowling	A	54,99
PGA 486 Classic	V	29,99
PGA Tour Golf für Windows	V	29,99
PGA European Tour	A	79,99
PGA Tour Golf 96	V	79,99
PGA Tour Golf Data z.B. Sawgrass	A	34,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	**E/V**	**84,99**
Pinball 95 WIN95	A	53,99
Pinball Illusions	A	55,99
Pinball Mania WIN	A	59,99
Pinball Wizard 2000	**V**	**67,99**
Pinball World	**A**	**63,99**
Pirates Gold	V	39,99
Pitfall WIN95	V	79,99
Pole Position	**V**	**89,99**
Police Quest 4	A	24,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	67,99
Police Quest SWAT	**A**	**71,99**
Pool Champion WIN95	**A**	**61,99**
Popolous 2 + Powermonger	V	29,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)	A	63,99
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Primal Rage	**A**	**29,99**
Prince of Persia Collection	A	47,99
Print Artist Druckprogramm NEU	**A**	**34,99**
Prisoner of Ice	**V**	**39,99**
Privateer Classic	V	29,99
Pro Pinball - The Web	V	53,99
Psychic Detective NEU	**E**	**74,99**
Psycho Pinball	A	71,99
Quake (ca. Mitte August)	**E**	**74,99**
Quantum Gate 2 - The Vortex	A	29,99
Quest for Fame	**A**	**89,99**
Quest for Glory Collection	**A**	**64,99**
Quick the Thunderrabbit	A	29,99
Radix	A	51,99
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer	V	29,99
Ran Trainer 2	**V**	**71,99**
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	45,99
RayMan	**V**	**64,99**
Realms of Chaos	A	49,99
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	**V**	**84,99**
Red Ghost	V	79,99
Renegade - Battle for Jacobs Star	A	35,99
Retribution	V	69,99
Return Fire WIN95 NEU	**A**	**74,99**
Revolution X NEU	**A**	**79,99**
Riddle of Master Lu	**E/V**	**74,99**
Ring der Nibelungen	V	59,99
Ripper NEU	**V**	**79,99**
Rise 2: The Resurrection	A	79,99
Rüsselsheim	V	24,99
S.T.O.R.M.	**V**	**73,99***
Saga of Aces	A	65,99
Sam & Max	**V**	**35,99**
Schleichfahrt	V	85,99*
Sea Legends	**V**	**79,99**
Sensible Golf	A	49,99
SWoS Europ.Championchip	**V**	**54,99**
Shadow of the Comet	V	24,99
Shadowcaster	A	29,99
Shanghai Great Moments	V	79,99
Shannara NEU	**V**	**74,99**
Shellshock NEU	**V**	**74,99**
Shivers	V	77,99
Shockwave Assault WIN95	**V**	**79,99**
Silent Hunter NEU	**V**	**69,99**
Silent Steel	V	47,99
Silent Thunder WIN NEU	**V**	**84,99**
Sim Box	V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)		
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN	**V**	**91,99**
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte, London,Venedig,Sydney)		
Sim City 2000 Urban Renewal Kit	V	37,99
Sim Classics 2	V	65,99
Sim Isle	V	79,99
Sim Tower	**V**	**79,99**
Sim Town	V	65,99
Simon the Sorcerer	**V**	**31,99**
Simon the Sorcerer 2 Ltd. Edition	V	65,99
Simon the Sorcerer 2 WIN95	V	79,99
Space Bucks WIN	E	65,99
Space Hulk	V	29,99
Space Hulk WIN95 NEU	**A**	**73,99**
Space Marines	V	34,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	**V**	**34,99**
Space Quest Collection (1-5)	**A**	**68,99**
Speed Haste	E	54,99
Spiderman	A	89,99
Spiele der Welt	V	38,99
Sport Compilation	**A**	**34,99**
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)		
SSN 21 - Seawolf Classic	A	29,99
Star Rangers	V	34,99
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek: A Final Unity	**V**	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine	**A**	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine	V	79,99*
Star Trek: Generations	V	99,99*
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Judgement Rites Ltd.enh.	A	89,99
Star Trek: Klingon NEU	**A**	**74,99**
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E	79,99
Star Trek Interactive Technical Man.	V	99,99
Steel Panthers	V	39,99
Stonekeep	**V**	**59,99**
Strike Base NEU	**V**	**55,99**
Strike Commander Classic	A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95	**A**	**69,99**
Super Bubsy WIN95	A	74,99
Super Stardust	A	43,99
Star Wars Collection NEU	**V**	**54,99**
(X-Wing, Rebel Assault1 und Star Wars Screensaver)		
Super Street Fighter 2 Turbo	**A**	**29,99**
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars Ende Sept.	**V**	**in Vorb.**
System Shock Classic	V	29,99
Talisman	V	34,99
Teamchef	**V**	**49,99**
TekWar	**V**	**74,99**
Tempest 2000	A	67,99
Terminal Velocity	A	79,99
Terminator Future Shock	**V**	**75,99**
Terra Nova - Strike Force Centauri	**A**	**74,99**
TFX	V	33,99
TFX EF2000	**V**	**84,99**
The Dig	**V**	**77,99**
The Incredible Machine	V	24,99
Theme Park Classic	**V**	**29,99**
Thexder WIN95	V	61,99
This Means War WIN95	V	87,99
Think X	**V**	**38,99**
Thunderhawk 2	**V**	**74,99**
Thunderscape	V	69,99
Tie Fighter	**V**	**84,99***
Tilt	**A**	**51,99**

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Albion	V	34,99
Ascendancy	V	55,99
Business Compilation	V	34,99
Caribbean Disaster	V	38,99
Chewy	V	34,99
Desert Strike+Jungle Strike	V	19,99
Fade to Black	V	29,99
Flight Compilation	V	34,99
Jagged Alliance	V	35,99
Martini Racing	V	27,99
Panzer General 2 WIN	A	41,99
Space Marines	V	34,99
Sport Compilation	V	34,99
Steel Panthers incl. Panzermodell	V	39,99
Talisman	V	34,99
Teamchef	V	49,99
Top Gun	V	49,99
Virtual Karts	V	34,99
Wing Commander 3	V	39,99
Wing Commander 4	V	79,99

Time Commando	**V**	**in Vorb.**
TNN 96 Fishing	**A**	**69,99**
Top Gun „Fire at Will"	V	49,99
Torin´s Passage	V	84,99
Toshinden NEU	**A**	**68,99**
Track Attack	V	54,99
Transport Tycoon Deluxe	**V**	**59,99**
Trivial Pursuit	V	74,99
Tyrian	**A**	**69,99**
UEFA Champion League	A	51,99
Ultima Underworld 1&2	A	29,99
Ultrapack 1	**V**	**84,99**
(Universal Lexikon Bertelsmann,Georoute,Teleinfo-Faxauskunft 60 Stadtpläne, Weltatlas, Hotelführer, Universalübersetzer für Deutsch, Englisch, Italienisch und Französisch, Wörterbuch der Rechtschreibung und Lotus Ami Pro)		
Unnecessary Roughness 95	A	29,99
Unnecessary Roughness 96	**A**	**74,99**
Urban Runner (Lost in Town) NEU	**V**	**64,99**
US Navy Fighter Data: Marine Fighter	V	9,99
US Navy Fighter Classic	**V**	**29,99**
USS Ticonderoga	A	69,99
Virtual Karts	V	34,99
Virtual Pool	A	89,99
Virtual Snooker NEU	**A**	**89,99**
Vollgas (Full Throttle)	**V**	**55,99**
Warcraft 2	**V**	**79,99**
Warcraft 2 Expansion	**V**	**27,99**
Warhammer - Im Schatten... WIN95	**V**	**69,99**
Warlords 2 Deluxe	E	71,99
Warriors	V	79,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	**V**	**74,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
Wetlands	A	59,99
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 1&2	**A**	**64,99**
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3 Classic	V	34,99
Wing Commander 3	**V**	**39,99**
Wing Commander 4	**V**	**79,99**
Wing Commander 4	E	99,99
WINSKAT mit Sprachausgabe	V	44,99

Wizardry Gold	V	in Vorb.
Wolf - The Simulation	V	67,99
Wolfpack	V	24,99
World Cup Golf	V	79,99
World Rallye Fever	A	65,99
Worms	**V**	**65,99**
Worms Data:Reinforcements	**V**	**39,99**
WWF Wrestlemania	A	89,99
X - Wing Collection enhanced	**V**	**35,99**
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	**A**	**74,99***
Zork - Nemesis (schon jetzt ein Kult)	**V/A**	**79,99**

Komplettlösungen von Magic Line, Hint Shop und Cluebook in reicher Auswahl und zu super - günstigen Preisen!!!

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

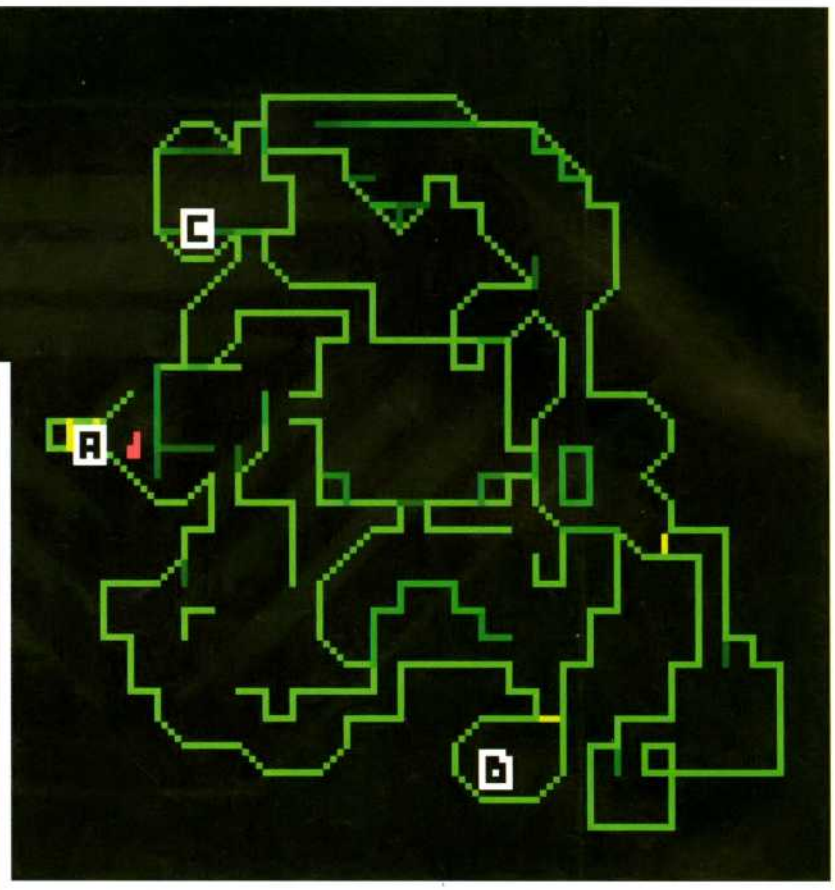
Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

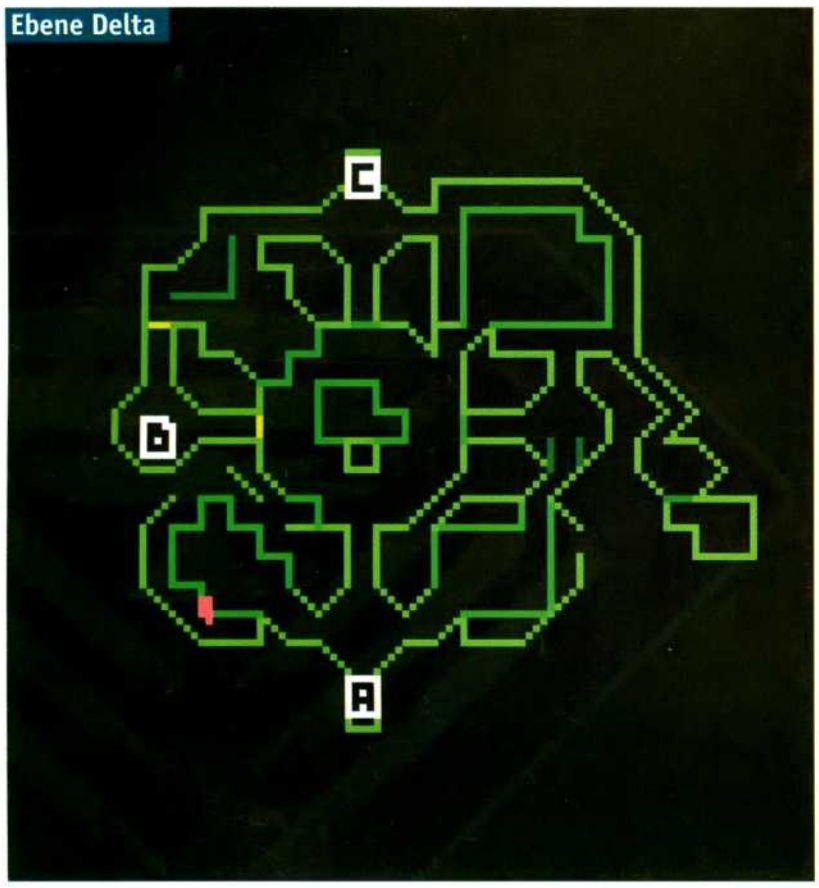
Auf einen Blick:

- Mission 2:
  Der Virus-Killer
  Delta-Ebene
  Ebene 6
  Alpha-Ebene
  Beta-Ebene
- Action Replay Codes

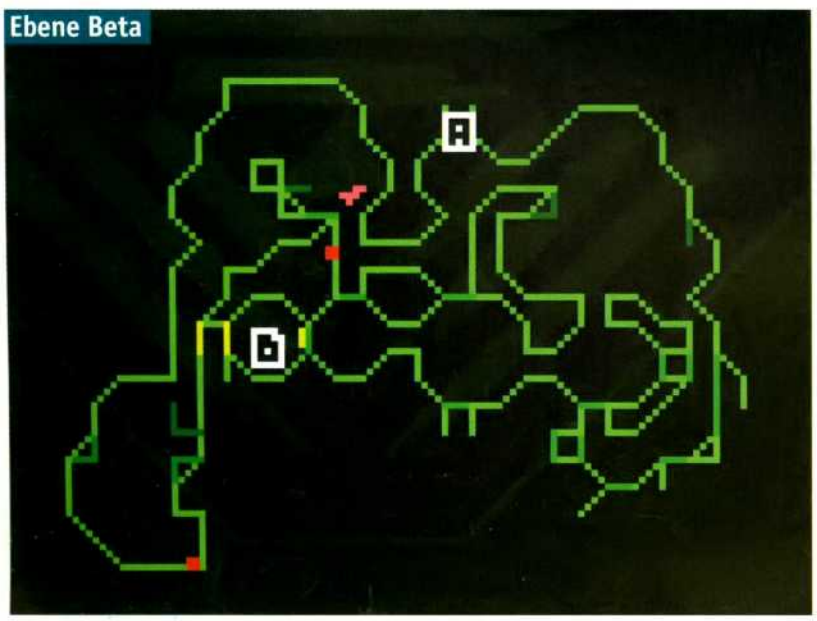
Ebene Alpha



Ebene Delta



Ebene Beta



Delta-Ebene:
Vom Ausgangspunkt (A) aus läuft man schnell zum Raum (B). Dort den Knopf drücken. Dadurch werden die automatischen Absperrungen deaktiviert. Wenn alle Kameras auf der Ebene zerstört sind, öffnet sich der Raum (C). Dahinter ist eine Ladestation und der Schild v2. Zurück zum Ausgangspunkt.

Ebene 6 (Mannschaftsebene):
Der Aufzug bei (F) funktioniert nicht, weil die Gamma-Ebene schon abgesprengt wurde. Bei (G) findet sich ein Manageraufzug, der in die Ebene 5 hinunterführt. Den sollte man sich merken, er ist aber nicht spielbestimmend. Bei (I) findet man die ADM-Karte, durch die man bei (J) durch die Managertür kommt. Bei (K) öffnet man die Tür mit dem Tastaturcode (711) und zerstört bei (L) die Computerknoten. Dann geht es erst weiter zu (P), wo sich der Aufzug zur Alpha-Ebene befindet.

Alpha-Ebene:
In der Ebene muß wiederum bei (B) durch Knopfdruck die automatische Absperrung deaktiviert werden, bevor man zum Ausgangspunkt (A) zurückkehrt. Wer will, kann bei (C), nach der Zerstörung der Kameras, noch das Ionengewehr mitnehmen. Das muß aber nicht sein, da es zwar schön aussieht, aber herzlich ineffektiv gegen jeden Gegner ist.

Ebene 6 (Mannschaftsebene):
Vom Aufzug (P) geht es direkt zum Aufzug (R), der hinunter in die Beta-Ebene führt.

Beta-Ebene:
Diese Ebene läßt sich ohne den Schutzanzug v1 nicht durchspielen, da die Beta-Ebene bioverseucht ist. Selbst mit dem Anzug sollte man die Beine in die Hand nehmen. Von (A) nach rechts abbiegen, bei (B) den Knopf drücken und sofort zurück zum Ausgangspunkt.

Ebene 6 (Mannschaftsebene):
Vom Aufzug (R) geht es zu (M). Dort öffnet ein Hebel eine Geheimkammer. Vorsicht ist geboten. Diese Umgebung wird von mehreren Wach- und Kontrollrobotern überwacht. Bei (N) ist ein Aufzug zu Ebene 7, der aber momentan noch nicht in Betrieb ist. Bei (O) den Haupthebel für die Absprengung betätigen. Das System meldet ein fehlerhaftes Relais auf der Ebene 3. Der Hebel muß gedrückt werden, da sich sonst die Wartungstüren auf Ebe-

ACTION REPLAY CODES

Für diejenigen, die es trotz der Komplettlösung noch leichter haben wollen und ein Action Replay zu Hause haben, kann mit den folgenden Codes geholfen werden:

+SSHOCK2832BA0A unendliche Nadelpfeile
+SSHOCK2832BF00 unendlicher Sparqstrahl
+SSHOCK28317406 unendliche Anzahl Medi-Kits
+SSHOCK282EF4FF unendliche Energie
+SSHOCK282EE4FF unendliche Gesundheit

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest	L+P
abandoned places	L+P
al'quadim-fluch d. djinn	L+P
albion	**L+P**
alien logic	L+P
alien odyssey	L+P
aliens - a comicbook adv.	L+P
alternate reality the dungeon	L+P
amazon	L+P
amberstar	L+P
anvil of dawn	**L+P**
archib. applebrooks adventure	L+P
bad blood	L+P
bad mojo	**L+P**
battletech	L+P
beneath a steel sky	L+P
bermuda syndrom	L+P
betrayal at krondor	L+P
big red adventure	L+P
bling! (mit spielstand)	**L+P**
biofarge	L+P
black cauldron	L+P
bloodnet	L+P
bloodwych	L+P
buck rogers 1	L+P
cadaver	L+P
carrier command	L+P
champions of krynn	L+P
chewy - escape from f5	L+P
chronicles of the sword	**L+P**
code name: ice man	L+P
codes & hexadressen	L+P
command & conquer	L+P
companions of xanth	L+P
congo	L+P
creature shock	L+P
crusader - no remorse	L+P
curse of enchantia	L+P
curse of the azure bonds	L+P
cyberia	L+P
cybermage-darklight aw d; evocation; blown away	**L+P**
daed.enc.-crit.path-ir.helix	L+P
dark half	L+P
dark sun 1 - shattered lands	L+P
dark sun 2 - wake of ravager	L+P
death gate	L+P
death knights of krynn	L+P
demon's winter	L+P
dig the	L+P
discworld	L+P
drachen von laas	L+P
dracula unleashed	L+P
dragon lore	L+P
dragon's breath	L+P
dragons lair (nicht cd-vers.)	L+P
dragonsphere	L+P
drakkhen	L+P
dreamweb; universe; nietorn	L+P
dungeon master 2	L+P
ecstatica	L+P
elder scrolls: arena	L+P
eleventh hour	L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

elite (amiga/st)	L+P
emperor of the mines	L+P
entomorph	**L+P**
eric the unready	L+P
eternam	L+P
fade to black	L+P
faery tale adventure	L+P
fascination	L+P
fatal heritage	L+P
fish	L+P
flashback	L+P
flies - attack on earth	L+P
flight of the amazon queen	L+P
frankenstein - eye monst.	**L+P**
freddy pharkas - frontier pha.	L+P
future wars	L+P
gabriel knight 1	L+P
gabriel knight 2	L+P
goldregon's domain	L+P
gateway to the savage frontier	L+P
gold rush	L+P
guild of thieves	L+P
guilty	L+P
heart of china	L+P
heimdall 1	L+P
heimdall 2	L+P
hell & bureau 13	L+P
hellowoon	L+P
hillsfar	L+P
höhlenwelt saga	L+P
holiday maker	L+P
hook	L+P
imperium romanum	L+P
inherit earth (erben der erde)	L+P
innocent until caught	L+P
it came from the desert	L+P
jagged alliance	L+P
jewels of oracle	L+P
jonathan	L+P
journeyman's project 1+2	L+P
kathedrale	L+P
kgb	L+P
king arthur	L+P
kingdom of magic	**L+P**
king's quest 7	L+P
knights of xentar	L+P
kult	L+P
lands of lore 1	L+P
landsitz von mortville	L+P
last dynasty	L+P
legend of faerghail	L+P
les manley - lost in l.a.	L+P
little big adventure	L+P
loom	L+P
lost eden; myst u. nactropolis	L+P
lost files of sherlock holmes	L+P
lost in time 1+2	L+P
lösungsbuch der flugsims	L+P
lure of the temptress	L+P
menzoberranzan	L+P
mewilo	L+P
mission critical	L+P
neuromancer	L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

ooze	L+P
orion conspiracy	L+P
pawn	L+P
personal nightmare	L+P
phantasie 3	L+P
phantasmagoria	L+P
pirates!	L+P
police quest - swat	L+P
pool of radiance	L+P
pools of darkness	L+P
populous	L+P
ports of call	L+P
prisoner of ice	L+P
project firestart	L+P
prophecy of the shadow	L+P
questron 2	L+P
railroad tycoon	L+P
ravenloft 1 - strahd's poss.	L+P
ravenloft 2 - stone prophet	L+P
rebel assault 1+2	**L+P**
red lightning	L+P
return of the phantom	L+P
return to zork	L+P
rex nebular	L+P
riddle of master lu	L+P
rings of medusa	L+P
ringworld	L+P
rise of the dragon	L+P
robox	L+P
sam und max - hit the road	L+P
schatz am silbersee	L+P
sentinel worlds 1	L+P
sex vixens from space	L+P
shadow caster	L+P
shadow of the beast	L+P
shadow of the comet	L+P
shadow sorcerer	L+P
shannara	L+P
shivers	**L+P**
space quest 6- spinal frontier	L+P
spirit of adventure	L+P
spycraft	**L+P**
stadt der löwen	L+P
star command	L+P
star trek ds 9 harbinger	**L+P**
star trek ng final unity	L+P
stonekeep	L+P
summoning	L+P
superhero league of hoboken	L+P
sword of aragon	L+P
system shock	L+P
talisman	L+P
terra nova	**L+P**
thunderscape	**L+P**
time gate 1 knights chase	L+P
torins passage	L+P
tauche - abent. 5. musk.	L+P
transworld	L+P
treasures of savage frontier	L+P
ultima 8 - pagan	L+P
uninvited	L+P
veil of darkness	L+P
vision	L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

volligas	L+P
warcraft 1 - orcs/humans	**L+P**
warcraft 2 - tides darkn.	**L+P**
wasteland	L+P
waxworks	L+P
ween	L+P
willy beamish	L+P
wing commander 3	**L+P**
wing commander 4	**L+P**
winzer	L+P
wonderland	L+P
woodruff-schnibble of azimuth	L+P
zak mc kracken	L+P
zork 1	L+P
zork: nemesis	**L+P**

SAMMELBÄNDE £ 25.-

mit Lösungen u. - wo vorhanden - Plänen zu mehreren Spielen)

Alone in Dark 1-3	L+P
bard's tale 1-3	L+P
conquests camelot/-longbow	L+P
cps lösungssammelband 1	L+P
dung. mast./chaos str. back	L+P
eco quest 1+2	L+P
elvira 1+2	L+P
eye of the beholder 1-3	L+P
goblins 1-3	L
inca 1+2	L
indiana jones 3+4	L+P
ishar 1-3	L+P
king's quest 1-6	L+P
laura bow 1+2	L+P
legend of kyrandia 1+2	L+P
leisure suit larry 1-6	L+P
manhunter 1+2	L+P
maniac mansion 1+2	L+P
might & magic 3-5	L+P
monkey island 1+2	L+P
police quest 1-4	L+P
prince of persia 1+2	L+P
quest for glory 1-4	L+P
simon the sorcerer 1+2	**L+P**
space quest 1-5	L+P
spellcasting 101+301	L
star flight 1+2	L
star trek 25th +star trek 2	L+P
ultima 3-6	L+P
ultima 7/1+7/2+f.a.virt.	**L+P**
ultima underworld 1+2	L+P
wing commander 3+4	**L+P**
warcraft 1+2	**L+P**
wizardry 6+7	**L+P**

ATTIC-Bücher je 24.80

das schwarze auge 1	L+P
das schwarze auge 2	L+P
08/96 das schwarze auge 3	L+P
der druidenzirkel	L+P

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie mal; Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen **mit** Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET**-Adresse sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN

CPS FRANK HEIDAK

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte	DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme	DM 9.95

(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr
FAX (0221) 25 69 86 NEU!
INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte links die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen. ! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote unültig!

AUFTRAGGEBER PA 0996

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT ....

TELEFON ..... KUNDEN-NR. (falls vorh.) .....

JETZT NACHBESTELLEN!

Ausgabe 09/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

07/96

08/96

09/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES CD-ROM 07/96** „Planet´s Edge"	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES CD-ROM 08/96** „Zak McKracken"	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES CD-ROM 09/96** „Pizza Connection"	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Auf einen Blick:

- Mission 3: Download Ebene 7
- Stromschlag
- Mission 4: Flucht Ebene 5

EBENE 8, PUNKT K: AUF DER ANDEREN SEITE DIESER ENERGIEBRÜCKE IST NICHT NUR DER EDUARD DIEGO-CYBORG, SONDERN AUCH DER AUFZUG ZUM COMPUTERKERN SHODANS IN EBENE 9.

ne 3 nicht öffnen. Also nutzt man den Teleporter (3), um schnell zum Aufzug (A) zurückzukehren. Von da aus geht es zurück zur Ebene 3.

Ebene 3 (Wartungsebene):
Wenn man bei (B) zurück auf die Ebene 3 kommt, lassen sich alle Wartungstüren öffnen. Alle Wartungsschächte müssen auch durchforscht werden, wenn das fehlerhafte Relais 428 auch bei (J) einfach zu finden ist. Dort benutzt man den mitgenommenen Interface-Demodulator, um das Relais auszutauschen. In den anderen Wartungsschächten alle Kameras zerstören, dann geht es zum Hauptwartungsbüro (K). Dort benötigt man für den Retina-Scan den Kopf von Abe Ghiran. Zurück auf Ebene 6.

Ebene 6 (Mannschaftsebene):
Bei (O) wird der Haupthebel erneut gedrückt, dann sprintet man zum Aufzug der Beta-Ebene (R). Shodan schickt eine Menge Roboter, um das zu verhindern. Außerdem werden die Virus-Mutanten losgelassen. Bei (Q) betätigt man den Sprengschalter, um die Beta-Ebene von der Station abzusprengen.

STROMSCHLAG

Bei System Shock ändert sich bei jeder Spielstufe die Einstellung der Rätsel. Diese sind in Form von zwei Schaltkreisvarianten in das Spiel eingebaut und sehen in etwa wie folgt aus:

a) Kabelkreis

```
1    X ——— X
2    X —\   X
3    X   \—X
4    X     X
5    X ——— X
```

In dem Beispiel wäre die Verdrahtung 1-1, 2-3, 5-5

b) Schaltkreis

	1	2	3	4	5	6
A	+	+	X	+	+	+
B	X	+	X	X	X	X
C	+					+
D	X	+	X	X	X	X
E	+	+	X	+	+	+

In dem Beispiel müßte man die folgenden Koordinaten anklicken, damit der Stromfluß wieder funktioniert. B1, D1, A3, E 3, B6, D6

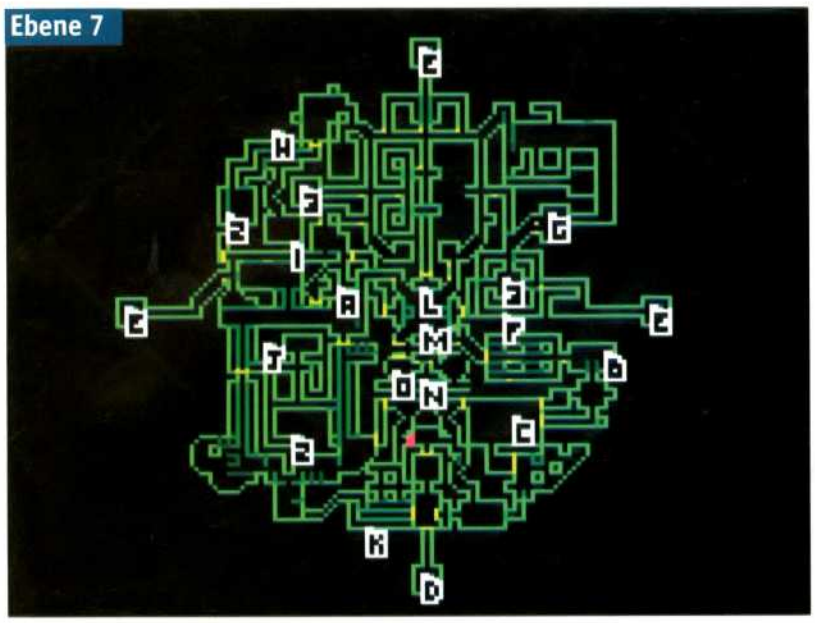
Die folgenden Lösungen sind alle für die Spielstufe 2 (Normal) der Rätsel gültig.

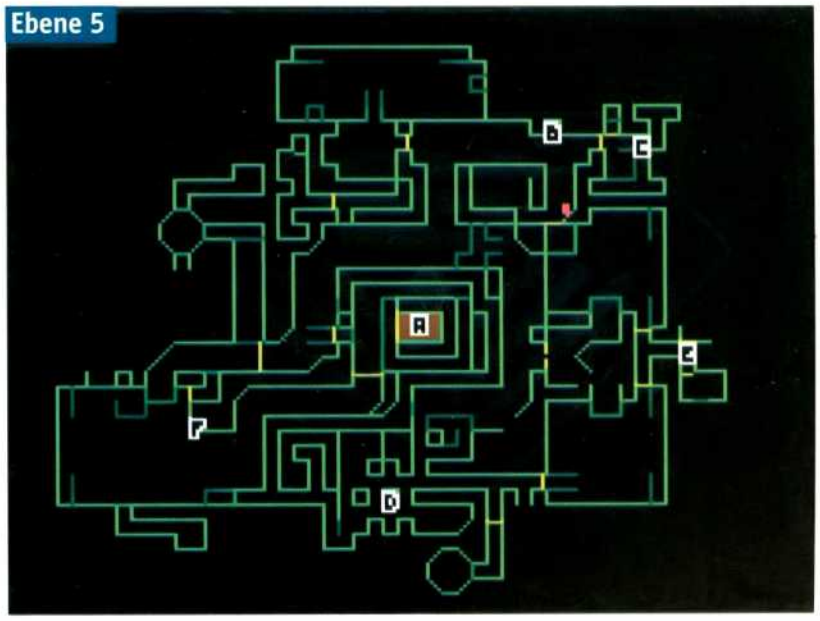
Ebene 1: Kabelkreis: 2-3/3-4/4-5
Schaltkreis (Brücke): A1/A2/D5/D7
Schaltkreis (Kontrollraum): A7 oder C7
Ebene 2: Schaltkreis (West): B1/B2
Schaltkreis (Süd): C1/C5/A5/E5
Kabelkreis (Bücherei): Rot 1-2/Blau 2-4/Lila 3-1
Ebene R: Schaltkreis (Chirurgie-Maschine): A5/C5/E5/C1
Kabelkreis (Südwest): 2-2/3-1/4-4
Kabelkreis (Nordost): Lila 1-1/Rot 3-3
Ebene 3: Kabelkreis: Rot 1-5/Blau 3-2/Grün 5-3/Lila 2-1/Gelb 4-4
Ebene 4: Schaltkreis: B1/B2/B6/E4/C7
Ebene 5: Kabelkreis (Frachtaufzug): Rot 1-3/Blau 4-1/Lila 2-5/Gelb 6-6
Schaltkreise (Flugdecks 2-3, Zugang): A5/C5
Ebene 7: Kabelkreis (Zugang Alpha Quadrant): Rot 2-1/Lila 3-3
Kabelkreis (Zugang Beta Quadrant): 2-2/3-4/6-5
Kabelkreis (Zugang Gamma Quadrant): Rot 6-2/Blau 1-1/Lila 4-5/Gelb 3-4
Kabelkreis (Nordwest): 1-3/2-2/5-5/6-6
Kabelkreis (Südost): Rot 1-3/Blau 3-2/Lila 2-1
Ebene 9: Kabelkreis (alle): 1-4/2-3/3-2/4-1

Mission 3: Download

Eigentlich sollte man annehmen, daß Shodan damit genug hat. Doch der Computer will seine Psyche in die Computernetze der Erde laden. Um das zu verhindern, müssen die Antennen der Station zerstört werden. Die sind alle auf der Ebene 7. Also geht man auf der Ebene 6 zum Aufzug (N).

Ebene 7 (Technikebene):
Die Aufgabe auf dieser Ebene erfordert mehrmaliges Abspeichern, denn es dauert im Normalfall lange, bis man die Cyborg-Umwandlung abbrechen kann. Es sei denn, man wagt es, direkt zum Punkt (L) vorzudringen und sich dann über die Laufstege zum Eingang des Gamma-Quadranten (M) vorzuarbeiten. Dort verdrahtet man den Schaltkreis neu. Auf der anderen Seite findet man in einem Raum den Knopf (N). Nachdem man den gedrückt hat, kommt man in die Kammer mit der Cyborg-Umwandlung und der Chirurgie-Maschine. Bei (B) findet man, unter Schutt verborgen, den Schutzanzug v3. Der ist nötig, um später in den Reaktorkern vordringen zu können. Bei (C) den Computerknoten zerstören, dann weiter zu den Antennen (D und E). Die Antenne (D) kann erst dann zerstört werden, wenn die Cyborg-Umwandlung abgebrochen wurde! Ansonsten fängt Shodan einen zusammen mit dem Sprengstoff in einem Energiefeld, und das Spiel ist zu Ende. Bei allen vier Antennen den Plastiksprengstoff aus der Ebene 4 anbringen und rennen, was das Zeug hält. Wenn man bei (F) den Knopf drückt, öffnet sich bei (G) ein geheimes Waffenlager. Bei (H) benötigt es ebenfalls einen Knopfdruck, um den Weg zur Ladestation (2) freizumachen.





Außerdem findet man dort auch die Düsenstiefel v2. Um wieder aus dem Raum herauszukommen, müssen sie bei einer hochgelegenen Tür (I) benutzt werden. Auch von Interesse ist der Schalter (J). Der öffnet einen Geheimgang gegenüber, wo man das RF-Sturmgewehr und den Zugang zu einer weiteren Ladestation erhält.

Mission 4:
Flucht

Nun gilt es, die ganze Station Citadel in die Luft zu jagen und selbst zu verschwinden, bevor Shodan sich endgültig verabschiedet. Dafür benötigt man den Reaktorkerncode. Die Zahlen dazu finden sich auf den Ebenen 1-6 auf den Bildschirmen neben den Computerknoten. Die Zahlen ändern sich mit jedem Spiel, aufschreiben ist also zwecklos. Jedesmal wenn ein Computerknoten zerstört wurde, bleibt die Zahlenfolge auf dem Schirm bei einer Ziffer zwischen 0 und 9 stehen.

Ebene 5 (Flugdeck):

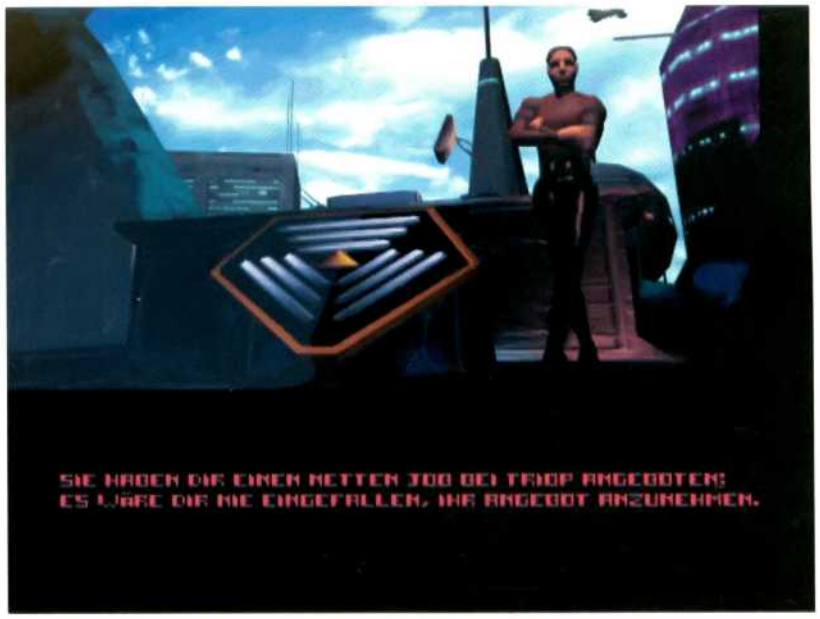
Diese Ebene kann als letzte durchspielt werden. Sie ist für die früheren Missionen unwichtig. Von welcher Ebene aus das Flugdeck betreten wird, ist egal. Bei (A) ist der Lastenaufzug, der von Ebene (3) kommt, bei (B) der Manageraufzug von Ebene 6. Bei (C) findet sich ein Cyberspace-Terminal, das allerdings von drei Wachrobotern bewacht wird, die sofort schießen, sobald die Tür zu dem Raum aufgeht. Den Computerknoten vernichtet man bei (C), holt sich die letzte Ziffer und geht runter zur Ebene R.

Ebene R (Reaktorebene)

Die Ziffernfolge muß nun in den Reaktorkern (H) eingegeben werden, und zwar mit der Zahl von Ebene 1 als erstes, Ebene 2 als zweites und so weiter. Nach den ersten drei Ziffern meldet der Computer, daß der Zugang verweigert wurde. Sich davon nicht abhalten lassen, die letzten drei Ziffern eingeben. Der Computer akzeptiert den Code, der Reaktor überhitzt sich. Nun schnellstens zur Ebene 5. Doch Vorsicht! Shodan schickt nun alle Roboter und Cyborgs los, um den Spieler davon abzuhalten.

Ebene 5 (Flugdeck):

So schnell wie es geht zu den Rettungskapseln (E) vorstoßen. Der Code zum Start dieser Kapseln ist 001. Dort wartet auch



STRAHLENDER SIEGER BLEIBT MAN AM SCHLUSS, WENN ALLE MISSIONEN ÜBERLEBT WURDEN. EINEN NEUEN JOB WILL MAN NICHT, SCHLIESSLICH IST DIE LANGE ANIMATIONSSEQUENZ GENUG (OBEN). IN SHODANS OBERSTÜBCHEN MÜSSTE EINMAL DRINGEND AUFGERÄUMT WERDEN. DIE EBENE 9 SIEHT AUS, ALS KÖNNTE EINE GUTE PUTZFRAU HIER EIN VERMÖGEN VERDIENEN (UNTEN).

Auf einen Blick:

- **Mission 5: Shodans Ende Ebene 8 Ebene 9**
- **Des Rätsels Lösung**

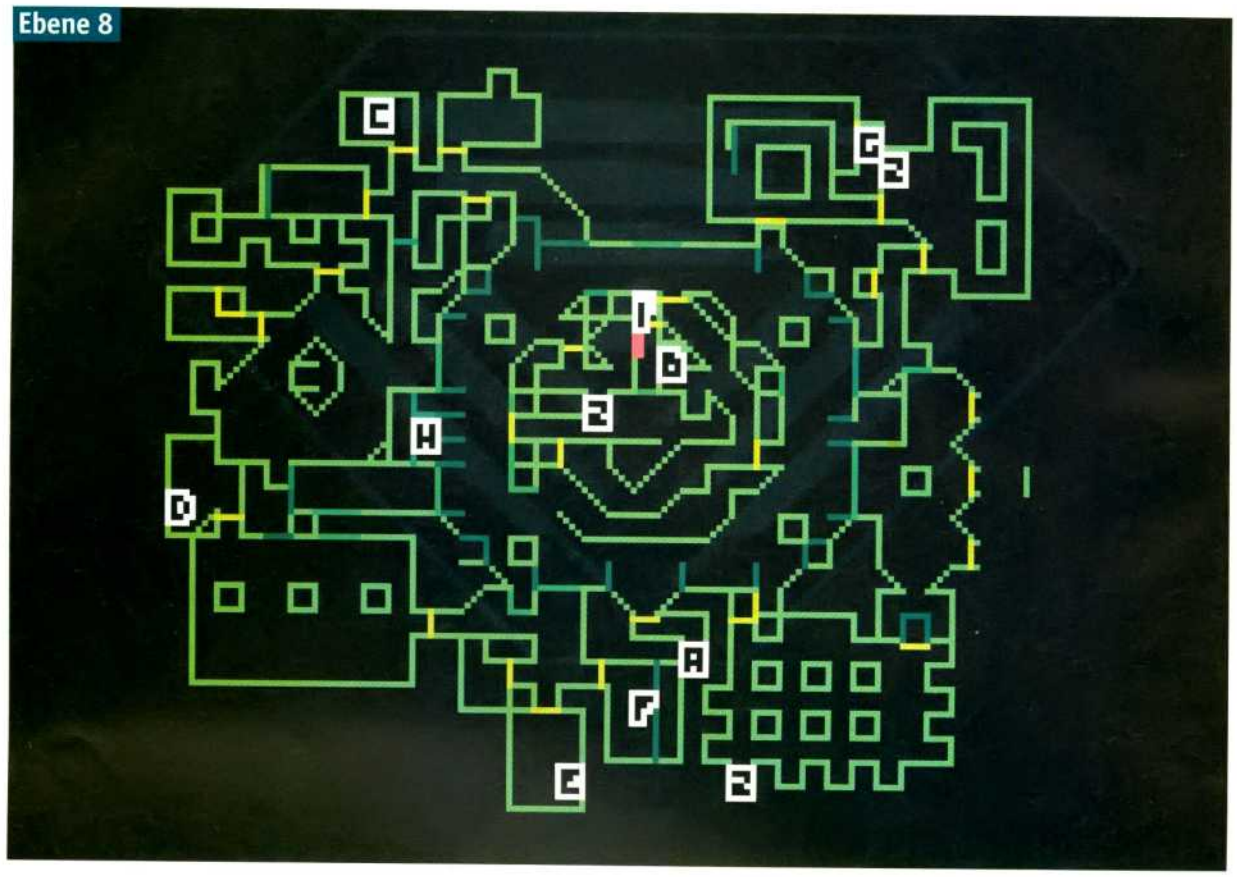
der Eduard Diego-Cyborg. Auf jeden Fall abspeichern, bevor man diesem Super-Cyborg entgegentritt. Dann das Reflex-Serum nehmen und mit allem feuern, was man hat. Das MM 76 Magnet-Gewehr ist dabei besonders effektiv. Wenn Diego schwer verwundet ist, teleportiert er weg. Der Weg zu den Kapseln ist frei. Den Code eingeben (001). Doch Shodan verweigert den Start. Um von der Station zu kommen, muß die künstliche Intelligenz selbst vernichtet werden.

Mission 5: Shodans Ende

Um zur Brücke zu gelangen, muß man erst einmal zu Ebene 8. Der einzige Weg dazu ist über die Ebene 7, wo bei (K) ein Aufzug steht, mit dem man weiterkommen kann.

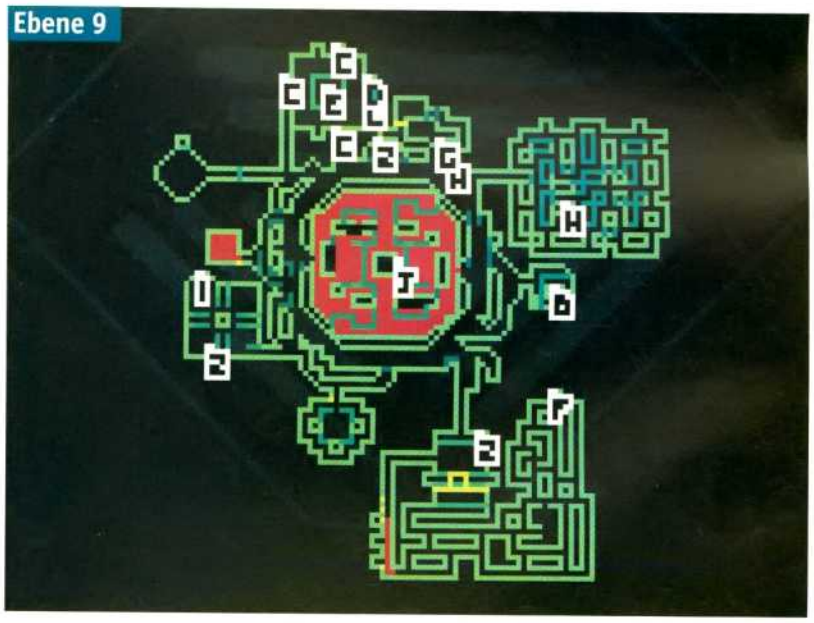
Ebene 8 (Sicherheitsdeck):

Vom Ausgangspunkt (A) sollte man sich sehr vorsichtig zum Punkt (B) vorarbeiten. Die dort gelagerten Erste-Hilfe-Kästen werden bei der Übermacht an Gegnern dringend benötigt. Weitere finden sich im Verlauf der Ebene überall. Alles was man tragen kann, sollte auch mitgenommen werden. Bei (C) findet man die Gruppe B-Karte, dann erhält man bei (D) den Sicherheitsdienstcode. Wer will, kann bei (E) noch mal in den Cyberspace einsteigen, jedoch findet sich dort nur eine Notiz von Rebecca, die für die Handlung nicht weiter wichtig ist. Die Computerknoten bei (F) zerstören, dann bei (F) über den Schalter die Energiebrücke zu Kernbereich aktivieren. Über die Punkte (I) und (J) gelangt man zum Aufzug (K), der direkt zur Kommandobrücke fährt. Gleichzeitig wird man dort ein weiteres Mal vom Diego-Cyborg plus Verstärkung erwartet. Wenn Diego ausgeschaltet ist, bekommt man bei den Überresten des Cyborgs die persönliche Sicherheitskarte, die den Aufzug zur Brücke aktiviert.



Ebene 9 (Kommandobrücke):

Die Erforschung von Shodans Kopf beginnt bei (A). Direkt danach sollte man zu (B) gehen. Dort findet sich eine Ladestation. Außerdem ist dort ein Knopf, der einen bei Benutzung in den Käfig in der Mitte des Raumes teleportiert. Dort ist der Isolineare Chipsatz gelagert, der für den Kampf gegen den Computer benötigt wird. Zurückteleportieren und zu (C) vorstoßen, wo die Knöpfe (C) jeweils eine andere Kammer öffnen und der Knopf (D) dafür sorgt, daß die Plattform in der Mitte sich senkt. Daraufspringen und den Schaltkreis neu verdrahten, so daß sich die erste Energiebrücke zum Computerkern öffnet. Dieselbe Prozedur gilt auch bei (F). Um eine Verbindung zwischen den beiden Räumen zu bekommen, drückt man den Knopf (G), dadurch fährt der Mauervorsprung herunter. Bei (H) muß ebenfalls noch der Schaltkreis neu verdrahtet werden. Dadurch öffnet sich auch die letzte Energiebrücke. Hinein in die Schaltzentrale und den Isolinearen Chip benutzen. Dann öffnet sich der Computerkern. Drinnen erwarten einen noch einige Elite-Cyborgs, durch die man sich hindurchschießen muß, bevor man bei (J) zum letzten Kampf gegen Shodan in den Cyberspace eindringt.



Thomas Gerhardt

DES RÄTSELS LÖSUNG

Am Anfang steht bei System Shock das Abspeichern. Schon bevor die erste Leiche in der Hospitalstation untersucht wird, sollte das getan werden. Jedesmal wenn das Spiel neu geladen wird, ändern sich nämlich die Gegenstände, die gefunden werden können. Belohnung schon zu Beginn: Ein Sparqstrahl, eine weitaus bessere Waffe gegen die Mutanten als das Bleirohr. Auch vor dem Eintauchen in den Cyberspace sollte abspeichert werden. Erst dann kann so lange probieren werden, bis ein Durchgang durch das elektronische Netz entdeckt wird. Wichtig ist auch das Abspeichern, bevor man mit dem Aufzug in die Beta-Ebene hinabfährt. Dort ist es egal, ob man die Cyborg-Umwandlung abgebrochen hat oder nicht. Hier gilt vielmehr das Motto: Einmal tot, immer tot! Auf den Ebenen 5,8 und 9 gibt es sowieso keine Umwandlungskammern mehr. Auch hier gilt: abspeichern.

Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623

Händleranfragen erwünscht!

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multi Lingual

Need for Speed Special Edition EV — 54.95

Games-Pack — 39.95
50 Top Games zum Schleuderpreis: Lollypop,MAD TV, Turrican 2, Tiebreak,Transworld,Logical,Return of Medusa, Traders,Winzer,Rings of Medusa,Super Soccer,Crown,Dizzy Dice,Eco Phantomes,Abandoned Places,Invest ,MUDS u.v.m

F1 Grand Prix 2 — 69.95
Deutsche Version = 99.95 DM
EV, PC-CDROM

Quake* DV — 67.95

Land`s of Lore 2 DV, PC-CDROM — 89.95

Warcraft II incl. Level CD EV, PC-CDROM — 74.95

Elisabeth I DV, PC-CDROM — 85.95

Zork Nemesis DV, PC-CDROM — 77.95

Bleifuß 2* DV, PC-CDROM — 57.95

Sonic CD* DV, PC-CDROM — 49.95

Lighthouse DV, PC-CDROM — 89.95

"Z"* DV, PC-CDROM — 74.95

Diablo* DV, PC-CDROM — 77.95

Olympic Soccer " Games DV, PC-CDROM — je 64.95

Euro 96 DV, PC-CDROM — 72.95

Afterlife 2 DV, PC-CDROM — 78.95

AH-64 Longbow DV, PC-CDROM — 79.95

Rätsel d. Master Lu EV, PC-CDROM — 72.95

Der Planer 2* DV, PC-CDROM — 74.95

Fifa Soccer 96 ML, PC-CDROM — 59.95

NBA Live 96 NHL Hockey 96 ML, PC-CDROM — je 64.95

Command & Conquer 2* EV, PC-CDROM — 88.95

Super-Speed Level für Need for Speed, Privateer, Command & Conquer, US Navy Fighter, Wing Commander 1-4 usw. — 24.95

Super-Dead Level [illegible], Warcraft 2, Command & Conquer, Hexen, Quake, Descent 1+2 usw. — 13.95

Quake Levels* Super-Devils LevelCD für Quake, Civilisation 2, Command & Conquer 2 — 19.95

Super Pack* 3 Level CD`s bestehend aus Super-Speed, Super-Dead + Quake-Levels (Super Devils) — 39.95

Virtua Fighter EV, PC-CDROM — 74.95

Warcraft 2 EV, PC-CDROM — 64.95

Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten.

!! MULTIMEDIA KOMPONETEN !!

Marken-CDROM-Laufwerke

4fach Speed E-IDE, 600KB/s	99.95
6fach Speed E-IDE, 900KB/s	119.95
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	189.95
10fach Speed E-IDE,1500KB/s	299.95

Soundkarten / Aktivboxen

Creative Soundbl. 16 PnP	149,-
Creative Soundbl. 32 PnP	249,-
Terratec Sounds. 16/96SE	249,-
Terratec Sounds. 32/96SE	399,-
Aktivboxen 120 Watt PMPO	49.95
Aktivb. 3D-Sound 300Watt	89.95

!! SOLANGE VORRAT REICHT !!

Aces over Europe	d	19.90
Air Bucks	d	29.00
Alone in the Dark	d	24.95
Aufschwung Ost	d	29.00
Betrayel at Krondor	d	29.00
Burning Steel 4	d	39,95
Caesar 1	d	29.00
Chewy Flucht v. F5	d	29.95
Commodore 64Act.	d	33.00
Creature Shock	d	19.95
Daedlus Encounter	d	22.00
Deadline	d	39.95
Dune 2	e	29.00
F19 Stealth Fighter	d	24.95
Fade to Black	d	34.95
Flight Unlimited	d	24.95
FX-Fighter	d	24.95
Goblins 1+2	d	24.95
Hi-Octane	d	29.95
Inca	d	29.00
Indiana Jones 4	d	28.95
Inferno	d	34.00
Jurassic Park	d	24.95
Kick Off 96	d	39.95
Kings Quest 6	d	29.00
Kyrandia 3	d	19.95
Lemmings Bundle	d	29.00
Lost Eden	d	19.95
Lost in Time	d	29.00
Made in Germany	d	39.95
Maniac Karts	d	29.00
Martini Racing	d	29.00
Megarace	e	9.95
Nascar Racing	d	24.95
Police Quest 4	d	24.95
Pray for Death	d	39.95
Red Baron	d	24.95
Return to Zork	d	29.00
Shadow o. t. Comet	d	24.95
Shadow Worlds	d	29.00
Sim Ant Classics	d	33.00
Sim City 2000	e	29.95
Sim Earth Classics	d	33.00
Simon t. Sorcerer 2	e	39.95
Space Quest 4	d	29.00
Star Treck 2	d	24.95
TFX	d	29.00
Top Gun Fire at Will	d	39.95
US Navy Fighters	e	29.95
World Soccer	d	33.00

!! HARDWARE-SCHNÄPPCHEN !!

CD-Rohlinge	14.50
CD Leerhüllen einfach (10er Pack)	5.95
CD Leerhüllen 4-fach (10er Pack)	12.95

4MBPS/2 Simm -60ns	49.95
8MB PS/2 Simm -60ns	99.95
16MB PS/2 Simm -60ns	199.95

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

V. Reality Helm VFX1
Virtuelle Realität auf Ihren PC hautnah und unglaublich echt. Einsetzbar ab 486er PC-Systemen mit nahezu jeder Software. Inkl. 3D-VOS-Head Tracker,Cyberpuck,Mikro,3D-Stereokop Display. Magic Carpet, Decsent.
Barpreis 1599.- — 24 x 75,- = 1800 ,- DM

ELSA Victory 3D
Die Ultimative 3D/2D Spielekarte. 64 Bit-Grafikpower für Win95 mit S3 VIRGE Proz. PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neusten Games unter Dos/Windows.2MB EDO Ram aufrüstbar Aufschlag 4MB. inkl. Game`s CD.
Barpreis 379.- — 12 x 35,- = 420 ,- DM

Cardex Genesis 3D
Baugleich mit Elsa Victory 3D.
Die Ultimative 3D/2D Spielekarte. 64 Bit-Grafikpower S3 VIRGE Proz.PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neusten Games 2/4MB EDO Ram incl. Nascar Racing.
Barpreis 299.- — 12 x 26,- = 312 ,- DM

MGA Millennium 3D
64Bit Technologie für PCI Bus 2MB VRAM aufrüstbar Aufschlag 4MB. Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung. True Color bis 1600 x 1200. Unterstützung der API Industriestand. inkl. Nascar Racing + 3D F/X.
Barpreis 549.- — 12 x 49,- = 588 ,- DM

Sony PlayStation
Die ultimative 32Bit Spielekonsole. Mit Super Grafik und Wahnsinns Spielvergnügen.**inkl Adidas Soccer.**
Barpreis 499.- — 12 x 45,- = 540 ,- DM

Pentium133/1GB/CD
130MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 2019.- — 24 x 94,- = 2256 ,- DM

Pentium166/1GB/CD
166MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 2519.- — 36 x 84,- = 3024 ,- DM

Pentium200/1GB/CD
200MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 2819.- — 36 x 94,- = 3384 ,- DM

Pentium Pro 200MHz
200MHz,1GB HD, 6fach CDROM,16MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 3519.- — 36 x 118,- = 4248 ,- DM

NINTENDO 64
Vergessen Sie alle was Sie bisher an Echtzeit Grafik gesehen haben. Die 64Bit Wunderkonsole incl. Mario 64 barndheiß importiert aus Japan.
Demovideo für 29.95DM erhältlich.
Barpreis 1199.- — 24 x 56,- = 1344 ,- DM

Finanzierung ab 300,- DM möglich.
Effektiver Jahreszins = 12.9%

!!!!! Vorbestellungen werden mit Überraschungs-CD belohnt !!!!!

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Es gelten unsere AGB`s die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%
Irrtümer und Preisländerungen vorbehalten.

Die besten Soundkarten für Ihren PC

GUTE LAUNE

Erst Musik und Soundeffekte sorgen bei Spielen für die rechte Stimmung. Unter dumpfen oder piepsigen Tönen kann der ganze Spielspaß leiden. Damit Ihnen der nicht vergeht, haben wir für Sie die besten Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer unter Spielbedingungen getestet.

Ähnlich wie im Grafikbereich, hat sich bei den Computerspielen auch die Qualität der Klangeffekte und der Musik ständig verbessert. Nachdem der PC-Lautsprecher durch die Standards Adlib und SoundBlaster abgelöst wurde, gehörte der FM-Synthesizer zum guten Ton. Der von Yamaha entwickelte OPL2 und OPL3 simuliert Instrumente mit Hilfe der Frequenz-Modulation: Die über einen Tongenerator erzeugten Frequenzen werden hierbei mit Operatoren und Filtern überlagert - die Frequenz wird dadurch beeinflußt bzw. moduliert. Hören sich derart erzeugte Glocken- oder Flötenklänge noch halbwegs passabel an, so hinterlassen die meisten anderen Instrumente doch einen ausgesprochen künstlichen Gesamtklang.

Eine bessere Qualität versprechen die Wavetable-Synthesizer: Klangfragmente, die typischerweise in 1 - 4 MByte ROM gespeichert sind, werden in Echtzeit zu Instrumentenklängen zusammengesetzt. Bis zu 32 Stimmen gleichzeitig kann dabei ein moderner Synthesizer gleichzeitig abspielen. Bekannte Klangerzeuger stammen von etablierten Herstellern aus der Musikszene wie Roland, Yamaha, Korg, Emu oder Ensoniq. Auffällig stark am Sound von Roland orientiert sich der nur auf Soundkarten eingesetzte Synthesizer vom französischen Hersteller Dream.

Um die unterschiedlichen Klangerzeuger einheitlich anzusprechen, hat sich der Standard General MIDI durchgesetzt. Praktisch alle Spiele ermöglichen die Ausgabe von Hintergrundmelodien über GM. Erweiterungen wie General Synthesizer (GS) von Roland oder XG von Yamaha sind herstellerspezifisch. Sie bieten Zugriff auf einen eventuell vorhandenen Effektprozessor sowie weitere Instrumente wie Schlagzeug-Sets. Von Spielen werden diese Standards nur vereinzelt genutzt.

MIT MUSIK

Auswahlkriterien

Für den Kauf einer Soundkarte ist neben dem Synthesizer noch eine Vielzahl weiterer Kriterien zu berücksichtigen. Plug-and-Play heißt das Zauberwort, mit dem die Hersteller endlich die nervtötende Fummelei mit Jumpern in den Griff bekommen wollen. I/O-Adressen, IRQs und DMA-Kanäle werden - sofern Sie über ein modernes PCI-Motherboard mit PnP-BIOS verfügen - automatisch bei Systemstart ermittelt. Trotzdem ist auf vielen sogenannten Plug-and-Play-Karten noch der eine oder andere Jumper zu entdecken. Vorverstärker, CD-ROM-Schnittstellen oder Effektprozessoren lassen sich hiermit manuell konfigurieren.

Einige Soundkarten bieten die Option, über RAM-Steckplätze den Umfang der Instrumenten-Klänge zu erweitern. Für Musiker und Soundtüftler ist dies eine prima Sache, um dem Synthesizer ganz neue Töne zu entlocken. Jedoch unterstützt bislang kein Spielehersteller diese Möglichkeit. Sinnvoller ist dagegen ein Effektprozessor, der aus einem müden Synthesizer das Klangbild einer Kathedrale zaubert. Mit Hilfe des Soundsampling haben Sie schließlich die Möglichkeit, eigene Klänge aufzuzeichnen. Soundkarten erledigen dies heute in CD-Qualität, also in einer Auflösung von 16 Bit mit einer Samplingfrequenz von 44,1 kHz und in Stereo. Außergewöhnlich ist hierbei die Vollduplex-Option, die ein gleichzeitiges Aufnehmen und Abspielen von digitalen Klängen erlaubt. Möchten Sie im Internet via Soundkarte telefonieren, ermöglicht erst die Vollduplex-Option ein gleichzeitiges Hören und Sprechen.

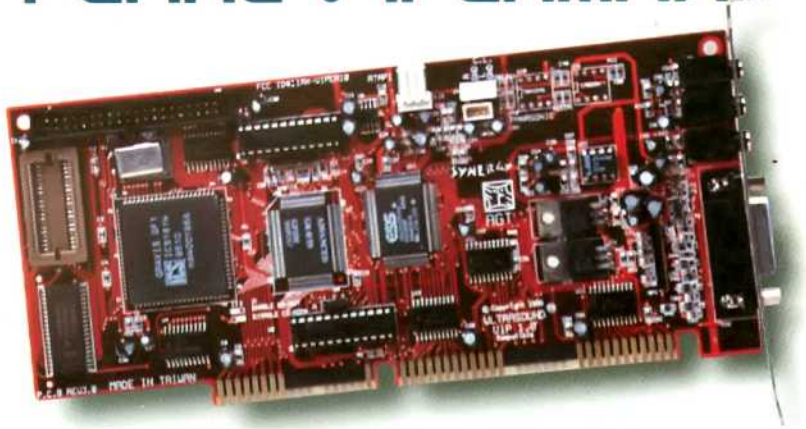
Wichtige Anschlüsse sind ein unverstärkter Line-Out-Ausgang, ein Waveblaster-Interface sowie ein CD-Audio-Anschluß direkt auf der Soundkarte. Ist als Ausgang nur ein verstärkter Speaker-Anschluß vorhanden, sollte zumindest der interne Verstärker der Karte abschaltbar sein, da es beim Anschluß an die Stereoanlage sonst zu Verzerrungen oder zu Übersteuerungen kommen kann. Nur selten werden Sie noch die auf der Soundkarte vorhandenen Schnittstellen für CD-ROM-Laufwerke benötigen, da jedes moderne Motherboard heute ein IDE-Interface für Festplatte und CD-ROM integriert hat.

MIT EASY KEYS UND DER SOUNDSCAPE ELITE IST ES AUCH MUSIKALISCHEN LAIEN MÖGLICH, EINFACHE SONGS ÜBER VORDEFINIERTE PATTERNS ZUSAMMENZUSTELLEN.

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

In die Bewertung gehen allein klangliche Qualität, Leistungsumfang und Bedienerfreundlichkeit ein. Aufgrund der schnellebigen und unterschiedlichen Preisgestaltung haben wir auf eine Einflußnahme aktueller Preise in die Benotung verzichtet. Jedoch vergibt die Redaktion eine aktuelle Auszeichnung für die empfehlenswerteste Einsteiger-Soundkarte sowie die in allen Belangen insgesamt beste Soundkarte.

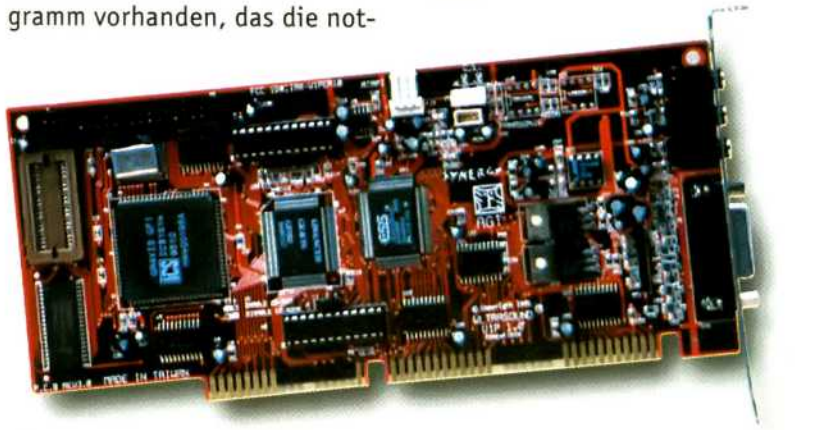
PEARL VIPERMAX



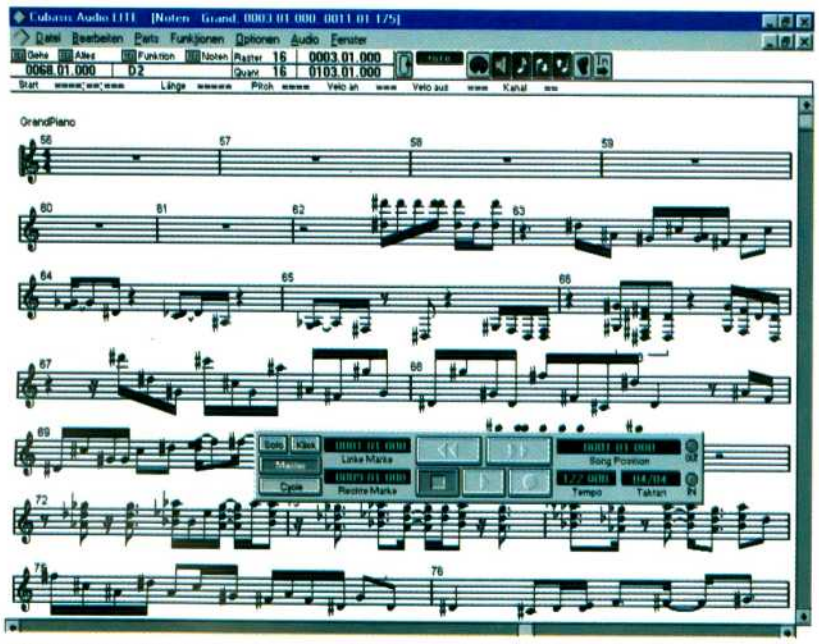
Die 298 Mark teure Vipermax des Discounters Pearl ist mit einem Chipsatz von Gravis bestückt und kompatibel zur Gravis Ultrasound. Im Gegensatz zu herkömmlichen Wavetable-Karten kommt die Vipermax ohne Sample-ROM aus. Statt dessen sind auf der Karte 512 KByte RAM enthalten, das auf 1 MByte RAM erweitert werden kann. Auf der mitgelieferten CD befinden sich Klangbibliotheken zur Emulation der Standards MT32, GM und Sound Canvas. Durch den beschränkten Speicherplatz können die Sets jedoch bei weitem nicht an die Originale heranreichen. Für die Installation unter Windows 95 muß ein Programm aufgerufen werden, das die Anwendungsprogramme installiert und anschließend den Gerätemanager von Windows 95 aufruft. Nach diesen Schritten funktionierte leider weder der MIDI-Treiber noch der Joystickport korrekt. Beide Treiber mußten wir daher nochmals von Hand installieren. Unter DOS steht ein komfortables Programm zur Verfügung, das die freien Systemressourcen ermittelt und den Treiber konfiguriert, der reichlich Hauptspeicher in Anspruch nimmt. Die Emulation eines Synthesizers erfolgt über einen Treiber, der über die Startdatei Autoexec.bat aufgerufen wird. An erwähnenswerter Software ist der MIDI-Sequenzer Cakewalk Express von Twelvetone Systems zu nennen. Die direkte Sound-Unterstützung der Gravis Ultrasound durch Spiele hält heute klanglich nicht mehr mit modernen Wavetable-Synthesizern mit. Auch die Emulation verschiedener anderer Standards kann bei der Vipermax aufgrund des schmächtigen Sample-RAMs nicht überzeugen. Sehr viele Instrumente klingen einfach dünn oder abgeschnitten. Negativ fällt außerdem die umständliche Installation der speicherhungrigen Treiber auf.

TERRATEC MAESTRO 16/96

Mit dem Dream-Synthesizer, der über 1 Mbyte ROM verfügt, ist die Maestro 16/96 ausgestattet. Mit 299 Mark fällt der Preis dem Leistungsumfang entsprechend aus: Neben dem Vollduplex-Support fallen besonders die zahlreichen Anschlußmöglichkeiten auf. Neben einem Waveblaster-Interface sind direkt auf der Platine nochmals alle auch an der Rückseite der Karte befindlichen Ein- und Ausgänge vorhanden. MPEG-, Video- oder TV-Karten können somit auch intern mit der Soundkarte verkabelt werden. Problemlos verläuft die Installation über Plug-and-Play unter Windows 95, und auch für DOS ist ein entsprechendes Programm vorhanden, das die notwendigen Einstellungen vornimmt. An Software liefert Terratec mit der Audiostation von Steinberg einen exzellenten Sequenzer mit aus. Circle Elements dagegen bietet musikalisch unbedarften Anwendern die Möglichkeit, kleinere Kompositionen selbst zu erstellen. Die „kleine" Maestro ist eine rundum empfehlenswerte Einsteigerkarte mit einem ansprechenden Synthesizer, der jedoch seinen begrenzten ROM-Umfang nicht verbergen kann. Interessant für Spieler ist vor allem die SE-Variante ohne Software und Lautsprecher, die für nur 249 Mark angeboten wird.



mangelhaft | ausreichend | befriedigend | **gut** | sehr gut



DER SEQUENZER CUBASE AUDIO LIGHT, DEN SIE IM LIEFERUMFANG DER MAESTRO 32/96 FINDEN, BEHERRSCHT NEBEN DER NOTENAUSGABE AUCH DAS ABSPIELEN VON DIGITALEN SAMPLES ÜBER ZWEI TRACKS. SO KÖNNEN SIE MIDI-SONGS AUCH MIT GESANG UNTERLEGEN.

TURTLE BEACH TBS 2000

Brandneu ist die TBS 2000. Hier sorgt der ICS-Synthesizer mit 2 MByte Sound-ROM für ein ausgewogenes Klangbild, dem aber ein Effektprozessor fehlt. Dank Plug-and-Play ist die Karte problemlos in Betrieb zu nehmen. Negativ fällt auf, daß der Audio-Anschluß für CD-ROM-Laufwerke nur nach dem Panasonic-Standard vorliegt - Anschlußkabel für weitere Laufwerke bietet der Vertriebspartner M3C für saftige 29 Mark an. Positiv ist die Vollduplex-Unterstützung für gleichzeitiges Aufnehmen und Abspielen von Klängen. Mit einem Preis von 329 Mark liegt die TBS 2000, die insgesamt einen guten Eindruck hinterläßt, etwas über dem Durchschnitt vergleichbarer Produkte wie der Maestro 16/32 oder der Guillemot MaxiSound.

mangelhaft | ausreichend | befriedigend | **gut** | sehr gut

TERRATEC MAESTRO 32/96

Ausgestattet mit 4 MByte ROM sowie einem Effektprozessor für Hall, Chorus und Reverb kommt der Dream-Synthesizer auf der 499 Mark teuren Maestro 32/96 so richtig in Fahrt. Vor allem die Sets für Blasinstrumente heben sich positiv von denen der Konkurrenzprodukte ab. Das Board besitzt gleich zwei - ebenfalls intern abgreifbare - Line-In-Eingänge zum Anschluß externer Soundquellen sowie ein zweites MPU-401-Interface. Hiermit kann ein weiteres Waveblaster-Modul parallel betrieben werden, so daß ambitionierten Musikern ein 64-stimmiger Synthesizer zur Verfügung steht. Positiv zu erwähnen sind ein softwaremäßig abschaltbarer Vorverstärker, Unterstützung für Vollduplex-Betrieb sowie die problemlose Installation. Gleich um 100 Mark günstiger fällt die SE-Version für nur 399 Mark aus, bei der Sie auf ein MIDI-Kabel, Mikrofon, Maus-Pad sowie die mitgelieferte Software wie den MIDI-Sequenzer Cubase Light von Steinberg verzichten müssen.

Wer eine professionelle Karte mit überzeugender Klangqualität sucht, ist mit der Maestro 32/96 bestens bedient. Spieler sollten, sofern Sie auf das reichhaltige Zubehör verzichten können, zur SE-Variante greifen.

mangelhaft | ausreichend | befriedigend | gut | **sehr gut**

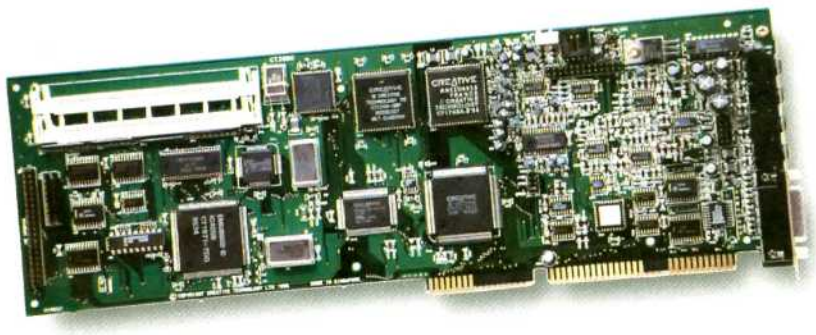
WAVETABLE NACHRÜSTEN

Ideal zum Nachrüsten sind die als Aufsteckmodule angebotenen Synthesizer von Roland, Yamaha, Korg, Terratec, Creative Labs oder Ensoniq geeignet. Diese werden einfach auf ein Waveblaster-Interface einer Soundkarte aufgesteckt und können über die MPU-401-Schnittstelle wie ein General-MIDI-Synthesizer angesprochen werden. Besonders empfehlenswert ist die neue Yamaha DB50XG für 249 Mark, die mit ihrem 4-MByte-Wavetable-Synthesizer sogar den bekannten Synthesizer SCD-15 von Roland schlägt, der für knapp 400 Mark angeboten wird. Zu Preisen zwischen 150 und 300 Mark bietet Terratec ihre Dream-Synthesizer mit 1, 2 und 4 MByte ROM an, während Pearl das ebenfalls ausgezeichnet klingende Korg-Modul für nur 188,80 Mark verkauft. Wer schließlich keine Soundkarte mit Wavetable-Interface besitzt, bekommt mit der Yamaha SW60XG Wavetable pur: Die Steckkarte für den ISA-Bus verfügt nur über einen Wavetable-Synthesizer und kostet 399 Mark.

SOUND BLASTER AWE 32 PNP

Das Flaggschiff von Creative Labs, die AWE 32 mit Plug-and-Play-Funktionalität, verfügt über einen mit 1 Mbyte ROM ausgestatteten Synthesizer von Emu sowie 512 KByte RAM zum Nachladen von weiteren Instrumenten. Aufgewertet wird das insgesamt recht gute Klangbild durch einen Effektprozessor. Die Möglichkeit, den Synthesizer über zwei 16-MByte Module auf 28 MByte zu erweitern, wobei vier MByte aufgrund der internen Speicherstruktur verlorengehen, ist nur für Hobbymusiker interessant. Spiele, die mit eigenen Klängen für die AWE ausgeliefert werden, sind bislang noch nicht erschienen. Da der Emu-Synthesizer nicht wie gewohnt über die MPU-401-Schnittstelle angesprochen werden kann, ist noch ein spezieller Treiber notwendig. Durch die direkte Unterstützung des Synthesizers der AWE 32, die bei allen neuen Spielen gewährleistet ist, sind die anfänglichen Kompatibilitätsprobleme ausgeräumt. Ein optional anschließbares Waveblaster-Modul wird hingegen ohne Treiber über eine MPU-401-Schnittstelle angesprochen.

Die AWE 32 bietet eine reichhaltige Ausstattung: Neben einem MIDI- und Audiokabel befindet sich auch ein Tischmikrofon in der Verpackung. Unverständlich ist jedoch, warum die Software noch auf 13 Disketten anstatt einer CD ausgeliefert wird. An Programmen liefert Creative Labs unter anderem den Sequenzer MIDI-Orchestrator von Voyetra, ein Spracherkennungs-System, einen Wave-Editor sowie ein Programm zum Laden und Bearbeiten von Klangdateien für das Sample-RAM aus.



mangelhaft | ausreichend | befriedigend | **gut** | sehr gut

SOUND BLASTER 32 PNP

Als Alternative zu der 479 Mark teuren AWE 32 bietet Creative die Sound Blaster 32 PnP für nur 329 Mark an. Dieser Karte fehlt unter anderem das 512 KByte Sample-RAM, ein Effektprozessor sowie die Waveblaster-Schnittstelle, so daß ein Nachrüsten mit einem größeren Synthesizer nicht möglich ist.

mangelhaft | ausreichend | **befriedigend** | gut | sehr gut

ENSONIQ SOUNDSCAPE ELITE

Mit einem qualitativ guten Synthesizer präsentiert sich die Soundscape Elite von Ensoniq. Die 2 Mbyte ROM-Samples werden über einen aufgesteckten Effektprozessor erheblich aufgewertet. Mit diesem können Sie beispielsweise die Akustik eines großen Saales simulieren. Auf Plug-and-Play müssen Sie bei der Soundscape verzichten. Sie sollten die Karte daher vor dem Einbau einer genauen Inspektion unterziehen und die notwendigen Einstellungen vornehmen. Ohne Probleme verlief in unserem Test die Installation von Treibern unter Windows 95 und DOS. Das Hifi-Rack von Voyetra, der Sequenzer Cakewalk Express sowie das Text-to-Speach-Programm Say it sind die wesentlichen Komponenten der mitgelieferten Software.

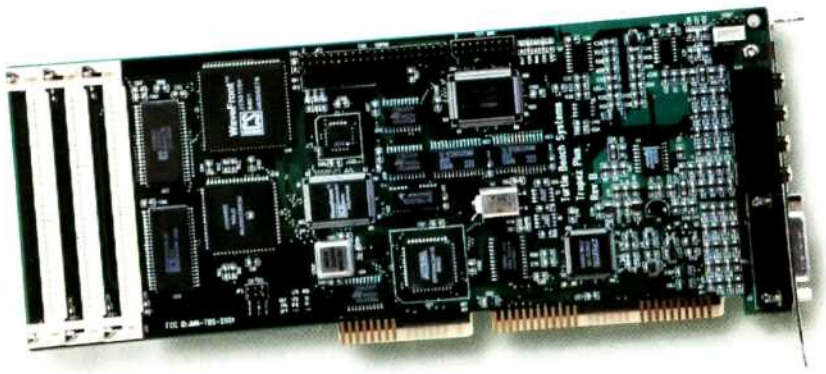
Für 449 Mark liefert Ensoniq ein abgerundetes Produkt mit guten Klangeigenschaften und Vollduplex-Option, dem lediglich ein Waveblaster-Interface fehlt. Die fehlende Kompatibilität zum Standard Sound Blaster Pro läßt sich insofern verschmerzen, als sehr viele Spiele eine separate Unterstützung für die in den USA recht verbreitete Karte bieten.

mangelhaft | ausreichend | befriedigend | **gut** | sehr gut

INSTALLATIONS-TIPS

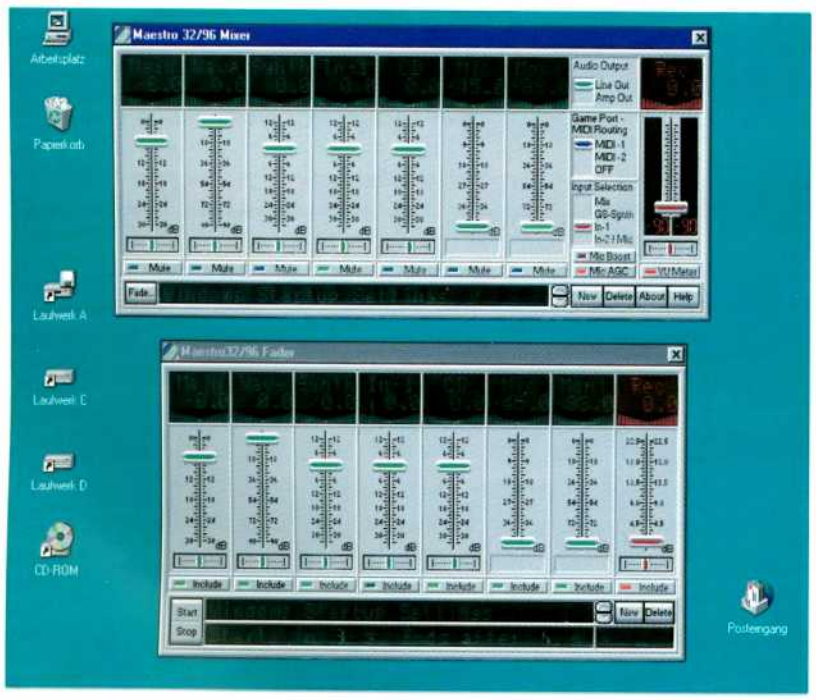
- Entfernen Sie eventuell vorhandene Treiber einer zuvor eingebauten Soundkarte möglichst vollständig aus den Systemdateien.
- Suchen Sie zunächst nach Jumpern auf der Karte und setzen diese entsprechend Ihrer gewünschten Systemkonfiguration.
- Bauen Sie die Karte möglichst weit entfernt von der Grafikkarte ein, da deren hohen Frequenzen bei schlechter Abschirmung die Soundwiedergabe stören können.
- Regeln Sie die Lautstärke vor dem Anschluß an die Stereoanlage oder Aktivboxen herunter.
- Verwenden Sie unter Windows 95 möglichst aktuelle Treiber. Rufen Sie notfalls beim Hersteller an und erkundigen Sie sich nach der aktuellen Versionsnummer.

TURTLE BEACH TROPEZ PLUS



Mit einem überarbeiteten Wavetable-Synthesizer von ICS präsentiert sich die Tropez Plus von Turtle Beach. 4 MByte ROM, ein programmierbarer Effektprozessor sowie drei Steckplätze für bis zu 12 MByte RAM bieten auch dem experimentierfreudigen Anwender ein weites Betätigungsfeld. Spieler schauen hierbei, wie schon bei der AWE 32, in die Röhre, da Spiele den zusätzlichen Speicher nicht nutzen.
Dank Plug-and-Play geht die Installation unter Windows 95 recht einfach vonstatten und unter DOS werden von dem notwendigen Treiber lediglich 112 Byte konventioneller Speicher benötigt. Zum weiteren Lieferumfang der Software zählt das Programm Sample Store, mit dem Instrumentenklänge in das RAM geladen werden, der MIDI-Sequenzer Stratos und Wave SE, ein leistungsfähiger Sample-Editor.
Die Tropez Plus für 499 Mark zählt klanglich zu den besten Karten des Testfelds, ohne dabei den Dream-Synthesizer vom Thron zu stoßen. Empfehlenswert ist die Karte daher auch für Hobbymusiker, die hier eine Alternative zur AWE 32 von Creative Labs finden.

mangelhaft | ausreichend | befriedigend | gut | sehr gut



AUSSERGEWÖHNLICH LEISTUNGSFÄHIG IST DER MIXER UND FADER ZUR MAESTRO 32/96 AUSGEFALLEN. DIESER VERFÜGT UNTER ANDEREM ÜBER EINEN SOGENANNTEN MOTORFADER, DER EIN ZEITVERSETZTES ABMISCHEN VERSCHIEDENER TONQUELLEN ERMÖGLICHT.

16-BIT MIT FM-SYNTHESIZER

Wer aus Kostengründen auf einen Wavetable-Synthesizer verzichten muß, findet auch heute noch Standard-Soundkarten mit OPL-3-Synthesizer. In diese Kategorie fällt beispielsweise die Creative Labs Sound Blaster 16 PnP für 179 Mark oder die Terratec Gold 16 für 199 bzw. 149 Mark als SE-Variante. Ähnliche Karten finden Sie bei Comtech mit der Typhoon Pro 16 für 79 Mark, bei Pearl mit der Hypersound 16 oder bei Vobis mit der 16 Bit AudioStar. Für zukünftige Erweiterungen sollten Sie hierbei auf einen Waveblaster-kompatiblen Anschluß achten, der ein Nachrüsten eines beliebigen Wavetable-Synthesizers ermöglicht.

GUILLEMOT MAXI SOUND 32 WAVE FX

Das Unternehmen Guillemot - ehemals französischer Vertriebspartner von Creative Labs - bietet für 249 Mark eine eigene Soundkarte mit einem 1-MByte-Synthesizer von Dream an. Für besseren Sound sollen die bei Giullemot erhältlichen RAM-Module für 200 Mark sorgen, in die Sie weitere Klangbibliotheken laden können. Für Musiker interessant sind besonders die zwei MIDI-Sequenzer Recording Session und Cakewalk Express. Mit nur einem Mbyte Sound-ROM zählt das Board klanglich zu den Einsteigerkarten. Mit der Installation könnten Einsteiger allerdings Probleme bekommen, da ohne Plug-and-Play viele Einstellungen und Treiber manuell installiert werden müssen. Insgesamt macht lediglich der günstige Preis von 249 Mark die Wave FX für Spieler interessant.

mangelhaft | ausreichend | befriedigend | gut | sehr gut

SPIELE-KOMPATIBILITÄT

Erfreulich kompatibel zeigten sich die Soundkarten im Praxistest mit Spielen verschiedener Hersteller, wie beispielsweise Chronicles of the Sword, Cyberia 2, Cybermage, Descent 2, Die Siedler 2, die diversen 3D-Action-Spiele von ID Software, Magic Carpet, Shannara, Vollgas, Warcraft 2 oder Wing Commander 4. Die Ansteuerung mit General-MIDI klappte in allen Fällen problemlos, wobei zwischen der Wiedergabe über die Option General-MIDI und einer direkten Unterstützung des Synthesizer keine Unterschiede hörbar waren. Bei der Wiedergabe über GM waren, ähnlich wie beim Abspielen von MIDI-Dateien unter Windows, die Qualitätsunterschiede der Synthesizer deutlich hörbar.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

DELTA -V- 3,5"	15,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**59,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS.	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 - 1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**24,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	**29,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	**69,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	**65,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT.ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	**29,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
B.O.L.O. KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13	29,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	**24,90**
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	**29,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	**35,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 ✻	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DUTSCH ✻	**69,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**19,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	**65,90**
CRUSADER - NO REMORSE CLASSIC - K.DT.	**29,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	**45,90**
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. ✻	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**49,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3,0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	**65,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHTSIMULATOR 5,1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	**69,90**
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	**65,90**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	**49,90**
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**299,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GEARHEADS KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	**14,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	**39,90**
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**59,90**
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.✻	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.✻	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	79,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	**69,90**
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95	**59,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LOSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	**29,90**
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE: INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT/D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG ✻	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT.HANDB.	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	**69,90**
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	**79,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	**59,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	**59,90**

CD-ROM-GAMES

ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	**55,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**24,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	**59,90**
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUAKE DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**69,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FUR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLUMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	29,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	**29,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHANNARA ENGLISCHE VERSION	**44,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL - INTERAKT. FILM - KOMPL. DT.	59,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	**39,90**
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMHICK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	**39,90**
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPORTS BUNDLE INCL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G.P.	**29,90**
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	24,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	35,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	**69,90**
STARDUST SUPER EDITION DT. ANL.	24,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	**79,90**
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	89,90
STROM KOMPL. DT. ✻	79,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	**54,90**
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF	79,90

CD-ROM-GAMES

TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN "FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK K.D.	**29,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	**69,90**
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	**75,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY WHEELS	**24,90**
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**75,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	-79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
WING ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORLD RALLYEFEAVER DT. ANLEITUNG	75,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

AROUND ATLANTA (INFOS U.D. OLYMPIASTADT)	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	**39,90**
D-INFO I	14,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	**39,90**
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	**24,90**
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	**24,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	**39,90**
DAS GROSSE LEXICOM K.D. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRUCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL. 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE -

DIE AUDIOSTATION VON VOYETRA IST EIN TYPISCHER VERTRETER FÜR EIN HIFI-RACK, DER BEI ZAHLREICHEN SOUNDKARTEN ANZUTREFFEN IST. HIERMIT KÖNNEN SIE DATEIEN IM WAV- ODER MIDI-FORMAT GENAUSO EINFACH ABSPIELEN WIE EINE AUDIO-CD.

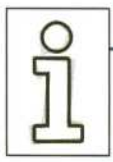
PEARL HYPERSOUND 72/4 WAVE

Für eine echte Überraschung sorgte die für nur 249 Mark angebotene Hypersound 72/4 von Pearl: Erstmalig traf in unserer Redaktion nämlich eine dreieckige Soundkarte ein. Über ein Waveblaster-Interface wird die Basiskarte um einen 4-MByte-Synthesizer mit Effektprozessor von Korg, der ein exzellentes Klangbild abliefert, erweitert. Plug-and-Play macht es auch hier möglich, daß Sie die Karte unter Windows 95 problemlos installieren können. Lediglich unter DOS hinterläßt ein notdürftig zusammengestelltes Batchprogramm einen reichlich unpro-

Test-Kandidaten	Creative Labs Sound Blaster AWE 32 PnP	Creative Labs Sound Blaster 32 PnP	Ensoniq Soundscape Elite	Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX
Preis	479 Mark	329 Mark	449 Mark	249 Mark
Synthesizer-Chip	Emu 8000	Emu 8000	Ensoniq Otto	Dream
Sound-ROM	1 MByte	1 MByte	2 MByte	1 MByte
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	512 KByte (28 MByte)	0 KByte (28 MByte)	-	0 KByte (2 MByte)
(1 MByte)	-	-	0 KByte	
(12 MByte)	-			
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker	Speaker (Verstärker abschaltbar)
Waveblaster-Interface	ja	nein	nein	ja
MPU-401-Interface	ja (über Treiber)	ja (über Treiber)	ja	ja
CD-ROM-Schnittstelle	IDE	IDE	IDE, Mitsumi, Panasonic, Sony	IDE, Panasonic
Maximale Sampling-Rate	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz (mitgelieferte Software unterstützt nur 44,1)	44,1 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, MT 32	Adlib, SB, GM, GS, MT32	Adlib, SB, SB Pro, GM
DMA-Kanäle	0, 1, 3, 5	0, 1, 3, 5	0, 1, 3, 5, 6	0, 1, 3
IRQs	2,5,7,10,11	2,5,7,10,11	2, 5, 7, 10	5, 7, 9, 10, 11
I/O-Adressen Sound Blaster	220, 240	220, 240	220	220
I/O-Adresse MIDI-Interface	300, 330	300, 330	320, 330, 340, 350	300, 310, 320, 330
Sonstige Besonderheiten, Hardware-Komprimierung weiterer Lieferumfang	Effektprozessor, über zusätzliche Treiber bei Aufnahme von Samples, Vollduplex-Betrieb über zusätzliche Treiber, Mikrofon	Vollduplex-Betrieb über zusätzliche Treiber, Mikrofon	Effekprozessor, Vollduplex-Betrieb	Effektprozessor, RAM-Erweiterung über Guillemot beziehbar
Bewertung	gut	befriedigend	gut	gut

fessionellen Eindruck. Einschränkungen müssen Sie beim Lieferumfang hinnehmen: So ist kein weiteres Zubehör enthalten, und die Software besteht lediglich aus einem Hifi-Rack mit Sampling-Tool. Überzeugen kann die Hypersound vor allem durch den Korg-Synthesizer. Zwar fallen hier die Streicher nicht so exzellent aus wie bei Yamahas neuem XG-Synthie und die Bläser klingen im Vergleich zur Maestro 32/96 etwas blasser, jedoch sind die Instrumente untereinander optimal abgestimmt. Getrübt wird der tolle Sound lediglich durch ein vergleichsweise starkes Rauschen der Basiskarte. So empfiehlt sich die Karte für preisbewußte Spieler, die Wert auf guten MIDI-Sound legen.

Kersten Mayer



FAZIT

Während fast alle Karten im Test über einen Wavetable-Synthesizer mit ROM verfügen, müssen die Instrumentenklänge bei der Vipermax bei jedem Neustart nachgeladen werden. Von der Klangqualität her hat der mit 512 KByte Sound-RAM ausgestattete Synthesizer bereits gegenüber dem kleinsten Synthesizer von Dream mit 1 Mbyte, der auf der Maestro 16/96 und Maxi Sound 32 zu finden ist, das Nachsehen. Gute Klangqualitäten können wir der TBS 2000 von Turtle Beach mit ihrem 2 MByte Synthesizer ohne Effektprozessor von ICS bescheinigen, die jedoch vom Preis her etwas teurer als die Maestro 16/96 und Maxi Sound 32 ausfällt. Licht und Schatten wechseln sich bei der aus zwei Einzelkomponenten bestehenden Pearl Hypersound ab: Während der mit 4 MByte ROM ausgestattete Synthesizer von Korg einen exzellenten Eindruck hinterläßt, fällt die Basiskarte durch ihr unangenehmes Grundrauschen negativ auf. Dennoch bietet Pearl für den günstigen Preis den bestmöglichen Gegenwert. Für Soundtüftler dagegen bietet die Sound Blaster AWE 32 viele Möglichkeiten, die von Spielen leider nicht genutzt werden. Mit dem 1-MByte-Synthesizer von Emu kann sich die AWE 32 im Mittelfeld behaupten, fällt jedoch im Vergleich zum sehr guten Ensoniq-Klangerzeuger auf der Soundscape Elite deutlich ab. Diese sammelt in erster Linie durch ihren ausgewogenen Synthesizer mit 2 MByte ROM sowie dem Effektprozessor Pluspunkte.

Stolze 4 Mbyte ROM können die Turtle Beach Tropez Plus mit ICS-Synthesizer sowie die Terratec Maestro 32/96 mit Dream-Synthesizer aufweisen. Beide Karten bieten technische Raffinessen, wie das zweite MPU-401-Interface der Maestro 32/96 oder die Möglichkeit zum Nachladen von Instrumenten bei der Tropez Plus. Als preiswerte Alternative für den Spieler empfiehlt sich die Maestro 32/96 SE: Wer auf die umfangreiche Software-Ausstattung der Vollversion verzichten kann, findet hier die Soundkarte mit dem derzeit besten Preis-Leistungsverhältnis.

PC ACTION PREIS-TIP Pearl Hypersound 72/4 Wave	Pearl Vipermax	Terratec Maestro 16/96	PC ACTION EMPFEHLUNG Terratec Maestro 32/96	Turtle Beach Tropez Plus	Turtle Beach TBS 200
249 Mark	298 Mark	299 Mark	499 Mark	499 Mark	329 Mark
Korg	Ultrasound GF 1	Dream	Dream	ICS	ICS
4 MByte	-	1 MByte	4 MByte	4 MByte	2 MByte
-	512 KByte				
Line in, Mic Speaker	Line in, Mic Line out	Line in, Mic Speaker (Verstärker abschaltbar)	2 x Line in, Mic Speaker (Verstärker abschaltbar)	Line in, Mic in, Aux in Line out	Line in, Mic Line out, Speaker
ja	nein	ja	ja	nein	nein
ja	nein	ja	ja (2 x)	ja	ja
IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz
Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, GM, MT32 Sound Canvas,	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB pro, GM, GS	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM
0, 1, 3	0, 1, 3, 5, 6	0, 1, 3	0, 1, 3	0, 1, 3	0, 1
5, 7, 9, 10, 11	2, 5, 7, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11, 12	5, 7, 9, 10, 11, 12	2, 5, 7, 10, 11	5, 7, 10, 11
220, 230, 240, 250	220, 230, 250	220, 240	220, 240	200, 210, 220, 230, 240, 250	220, 240
300, 310, 320, 330	300, 310, 320, 330	300, 320, 330	300, 320, 330	330, 350	300, 320, 330, 340, 350, 360
Optionales Steckmodul für Raumklang, Effektprozessor	Vollduplex-Betrieb	Vollduplex-Betrieb, passive Lautsprecher, SE-Variante ohne Software für 249 Mark	Vollduplex-Betrieb, 2 Hardware-MPU-401-Schnittstellen, Effektprozessor, Mikrofon, SE-Variante ohne Software für 399 Mark	Vollduplex-Betrieb, Effektprozessor	Vollduplex-Betrieb
gut	ausreichend	gut	sehr gut	sehr gut	gut

PC Action Homepage

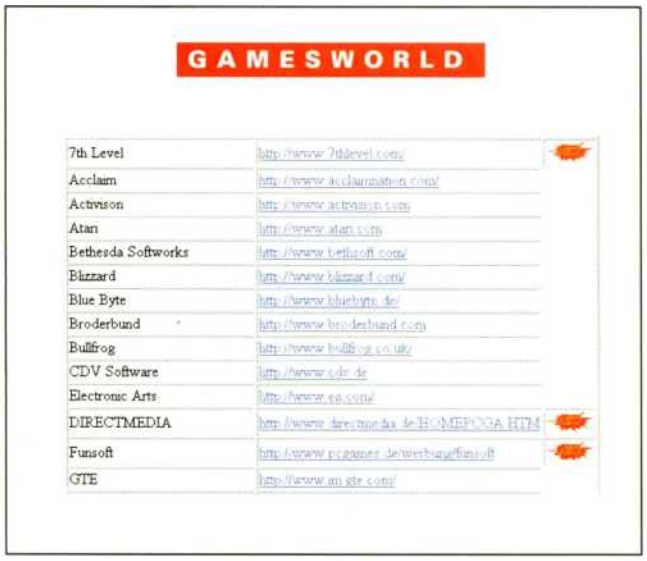
HTTP://WWW.PCACTION.DE

In dieser Folge über unsere Homepage widmen wir uns dem Bereich Action. Hinter diesem Button verbergen sich für den Besucher die meisten Interaktionsmöglichkeiten.

Der oberste Punkt im Action-Bereich bringt den Benutzer direkt in die Games World. Hier haben wir Unmengen von Links zu den verschiedensten Spieleherstellern gesammelt. Wenn Sie also weitere Informationen zu einem in der PC Action vorgestellten Spiel suchen, können Sie sich in dieser Übersicht die URL (Adresse) des entsprechenden Herstellers heraussuchen und direkt auf der entsprechenden Web-Site nach neuen oder weiteren Informationen suchen.

Der zweite Menüpunkt führt Sie zu einer Übersicht von mehreren deutschen Spielehändlern, die allesamt über das Internet erreichbar sind und auf unserem Server eine Art virtuelles Kaufhaus für Computerspiele bilden. Hier können Sie sich online über alle erhältlichen Spiele informieren. Zu brandaktuellen Preisen können hier auch gleich via E-Mail Schnäppchen gemacht, die derzeitigen Super-Hits oder sonstiges Spiele-Zubehör bestellt werden.

IN DER GAMES WORLD VERÖFFENTLICHEN WIR IMMER WIEDER NEUE ADRESSEN ZU DEN SPIELEHERSTELLERN ,UND MIT EINEM MAUSKLICK BEFINDEN SIE SICH AUF DEREN HOMEPAGE.



GAMESWORLD

7th Level	http://www.7thlevel.com/
Acclaim	http://www.acclaimnation.com/
Activison	http://www.activision.com
Atari	http://www.atari.com
Bethesda Softworks	http://www.bethsoft.com/
Blizzard	http://www.blizzard.com/
Blue Byte	http://www.bluebyte.de/
Broderbund	http://www.broderbund.com
Bullfrog	http://www.bullfrog.co.uk/
CDV Software	http://www.cdv.de
Electronic Arts	http://www.ea.com/
DIRECTMEDIA	http://www.directmedia.de/HOMEPAGE.HTM
Funsoft	http://www.pcgamer.de/werbung/funsoft
GTE	http://www.im.gte.com/

Der Online SHOP — Bestellung via Internet

Die ARTIKELLISTE

Kreuzen Sie einfach die gewünschten Artikel an und klicken Sie links auf den Button "Bestellung tätigen"

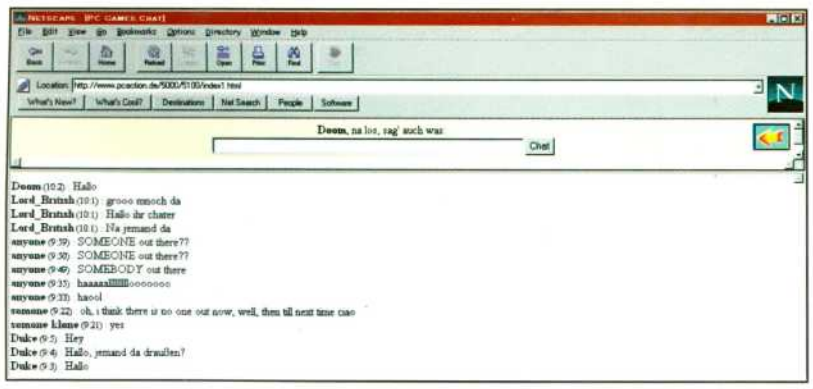
Bestellung tätigen

zurück

☐	Adi Multimedia Atlas	Lernprogram	99.00 DM
☐	Advanced Civilisation	Strategie	89.90 DM
☐	AFTER DARK COMPLETE	Anwenderpro	69.90 DM
☐	After Dark fÜr Windows 3.1 & 9	Anwenderpro	49.90 DM
☐	Air Havoc Controller	Simulation	84.90 DM
☐	Air Power	Simulation	84.90 DM
☐	Airbus 2	Simulation	89.90 DM
☐	Aircraft Collection 1	Simulation	59.90 DM
☐	Aircraft Collection 2	Simulation	59.90 DM
☐	Aktivboxen ASSM. 120 PMPO	Hardware	79.90 DM
☐	Aktivboxen ASSM. 80 PMPO	Hardware	69.90 DM
☐	Aktivboxen Yamaha YST - M5	Zubeh"r	139.90 DM
☐	Al User Arcade Racing	Action	49.90 DM
☐	ALADDIN	Action	69.90 DM

IM ONLINE-SHOP KÖNNEN SIE SICH DIE NEUESTE SPIELE-SOFTWARE ZU TAGESAKTUELLEN PREISEN VIA INTERNET BESTELLEN.

Ab dem dritten Menüpunkt wird es dann richtig interessant. Im Café finden Sie den Chatbereich. Hier können Sie mit Gleichgesinnten Informationen über neue Spiele austauschen. Bevor Sie aber loslegen, sollten Sie sich zuerst die Seite über die Regeln im Chatbereich zu Gemüte führen. Hier finden Sie auch immer wieder Ankündigungen zu div. Events, d. h. wenn die Redaktion ein bestimmtes Thema moderiert und zur Diskussion einlädt. Ein kurzer Klick auf „start chat now..." genügt, um in den Chat-Modus zu gelangen. Auf dem folgenden Bildschirm geben Sie sich ein Pseudonym und schreiben eine erste Nachricht in das Textfeld. Nach kurzer Zeit werden Sie dann die letzten 14 Sätze sehen, die jemand geschrieben hat. Zu Ihrer Orientierung schreiben wir hinter den Namen des jeweiligen Schreiberlings auch die Uhrzeit, um die die jeweilige Nachricht geschrieben wurde.



HIER SEHEN SIE DAS TEXTFENSTER DES CHATBEREICHS. IN DIE OBERE LEERZEILE TIPPEN SIE IHRE NACHRICHTEN.

Der vierte und letzte Menüpunkt in diesem Bereich der PC Action Homepage widmet sich dem bis jetzt noch ziemlich unterbesetzten Bereich Online-Spiele. Ab August/September werden wir hier einen von uns entwickelten Fußballmanager anbieten. In diesem werden sich bis zu zwanzig Spieler gleichzeitig für eine Saison bekämpfen können. Ganz klar, daß Features wie Spielertransfers und der Ausbau der Stadien mit dazugehören. Wenn Sie sich schon einmal über dieses Spiel informieren möchten, finden Sie auf unserem Server bereits erste Bilder und weitere Daten zum Spielablauf.

UNTER DEM MENÜPUNKT GAMES FINDEN SIE BEREITS ERSTE INFORMATIONEN ZU UNSEREM ERSTEN ONLINE-SPIEL, DEM FUSSBALLMANAGER "ONLINE SOCCER CHAMPIONS LEAGUE".

PC ACTION im ABO

1. CD-STÄNDER MIT 12 JEWEL-CASES

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086,
Zuzahlung: keine

2. SPIELE AUS DER PC GAMES CD-ROM REIHE

„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**

„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**

„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

3. CD-ROM-SPIELE IM JUWEL-CASE

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale´s Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**

4. T&T-SAMMELORDNER

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC ACTION Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Neben den Spielelösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen können Sie z.B. auch den seperaten Heftteil „CD-ROM Inhalt" abheften.

Artikelnummer: 995,
Zuzahlung: keine.

PC ACTION im ABO

Toonstruck

COMIC-FEUERWERK

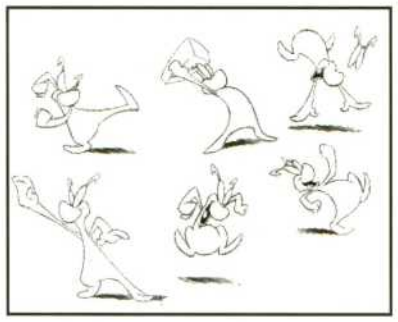
Davon, daß Hollywood und Spieleindustrie zu einer erquicklichen Symbiose gefunden haben, zeugen viele, oft fragwürdige interaktive Filmspiele. Auch Virgins neues Spiele-Label Burst bedient sich reichlich aus dem Fundus der Filmbranche. Gott sei Dank besinnt man sich auf klassisches Adventure-Gameplay und fährt mit Toonstruck zu großer Form auf.

Mal plötzlich ganz alleine da und muß feststellen, daß man ihn selbst in eine Zeichentrick-Figur verwandeln will.

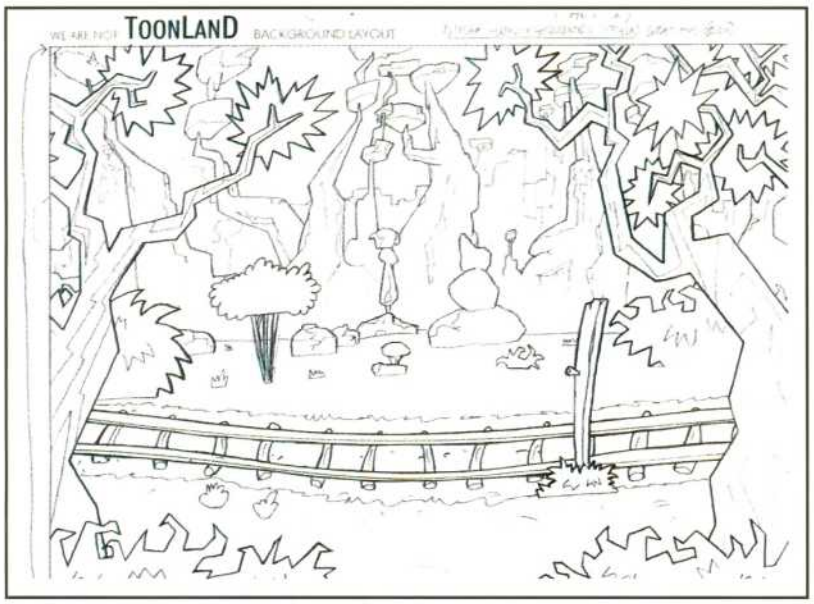
Dabei lesen sich Hintergrundgeschichte und Spiele-Welt eher altbekannt und nicht besonders einfallsreich: Der Comic-Zeichner „Mal Block" fristet ein kümmerliches Dasein. Tagein tagaus muß er für die erfolgreiche Fluffy-Schnuckelhäschen-Show eines TV-Senders niedliche Cartoon-Häschen zum Leben erwecken. Deren süßliche, heile Welt hängt ihm schon zu den Ohren heraus. Viel lieber würde Mal seinen Lieblings-Toon Flux in einer schräg-sarkastischen Serie auftreten lassen, doch sein Produzent will davon nichts wissen und fordert Häschen, Häschen, Häschen... Doch eines Nachts wird Mal aus seiner kreativen Folter gerissen und landet direkt in der Zeichentrick-Welt Niedlingen. Dort herrschen Harmonie und Kuscheltierchen: Mals schlimmster Alptraum. Zum Glück trifft er dort auf Flux, seinen Toon-Freund. Um wieder in die Menschenwelt zu gelangen, läßt sich Mal auf einen Handel mit dem Niedlingen-König ein: Befreit er das Königreich vom bösen Nefarious, der mit einer Maschine alles Liebe und Nette ins Gegenteil verkehrt, hilft der König Mal zurück in die reale Welt. Doch im Verlaufe des abgefahrenen Toon-Abenteuers steht

Schwerpunkt Gameplay

Das Szenario erinnert natürlich sofort an das Toon-Kaninchen Roger Rabbit und seine Kinoabenteuer in der Menschenwelt. Allerdings mit



FLUX (UNTEN) UND NEFARIOUS (RECHTS) ALS ARBEITSSKIZZE.



ALLE HINTERGRÜNDE IN TOONSTRUCK WURDEN SKIZZIERT, ANSCHLIESSEND VON HAND REINGEZEICHNET UND DIGITALISIERT.

umgedrehten Vorzeichen. Die aus Videomaterial digitalisierte und in die Hintergründe einkopierte Spielfigur Mal Block findet sich hier in einer kompletten Zeichentrick-Welt wieder, in der alle Gesetze der realen Welt keine Gültigkeit haben und alles Unmögliche möglich ist. Gemimt wird der Haupt-Protagonist von Christopher Lloyd, der spätestens mit der Rolle des abgedrehten Doc Brown in der Zurück in die Zukunft-Trilogie weltweit bekannt wurde. Er ist der einzige „echte" Mensch in der Besetzungsliste von Toonstruck. Ansonsten bevölkern rund 50 Toon-Charaktere die 80 verschiedenen Schauplätze der Spielewelt. Die Hintergrundbilder und Animationen erledigte das Entwickler-Team selbst. Um aber die insgesamt 90 Minuten Cartoon-Film zu zeichnen, wurden professionelle Animations-Studios beauftragt.

All die verwendeten Elemente der Filmindustrie unterwarf man bei Burst aber dem Diktat eines vernünftigen Gameplays und den adventurespezifischen Zutaten Logik, Puzzles, Atmosphäre und Motivation. Das bewährte Point & Klick-Interface mit Inventar und Interaktionen wie „Nehmen", „Benutzen" usw. gibt dem Spieler dabei größtmögliche Handlungsfreiheit. Besondere Bedeutung kommt oftmals dem kleinen Begleiter Flux zu, der in urkomischer Toon-Manier zur Lösung so mancher Rätsel eingesetzt werden muß. Ist ein Puzzle geknackt und eine Folgereaktion ausgelöst, bekommt man ein kurzes Cartoon-Video gezeigt. Das ist zum einen eine Art Belohnung, quasi als Ermutigung für

CHRISTOPHER LLOYD ZEIGT IN TOONSTRUCK SEIN KOMÖDIANTISCHES TALENT.

ZAHLEN UND FAKTEN

Diese Zahlenreihe gibt Auskunft darüber, welche Arbeit, welches Geld und welche Fakten in Toonstruck stecken.

3	CD-ROMs wird die Toonstruck-Verkaufsversion umfassen.
5	Sprachen werden lokalisiert. Neben der englischen Originalversion wird es deutsche, französische, italienische und spanische Fassungen geben.
6	Actionsequenzen sollen Abwechslung in den „Adventure-Alltag" bringen.
15	Bilder pro Sekunde sorgen für eine flüssige Bildwiedergabe.
50	Stunden soll die durchschnittliche Spieldauer betragen.
52	Charakteren werden Sie in Toonstruck begegnen.
78	Locations erschaffen die Toonstruck-Welt.
80	Rätsel in typischer Adventure-Manier müssen gemeistert werden.
90	Minuten an Zeichentrick-Filmmaterial wurden in Toonstruck integriert.
120	Objekte und Gegenstände können benutzt und mitgeführt werden.
210	Musikstücke wurden für Toonstruck komponiert.
230	Personen waren an der Entstehung beteiligt.
4.000	Animationsphasen bieten allein die Hintergrundbilder.
11.000	Animationsphasen sorgen für realistische Bewegungen der Spielfiguren.
22.000	Zeilen Dialogtext stehen laut Drehbuch zur Verfügung.
54.000	Einzelbilder wurden für die Zeichentrick-Zwischensequenzen gemalt.
7.000.000	US-Dollar Produktionskosten hat das Toonstruck-Projekt verschlungen.

BURST - VIRGINS NEUES LABEL

Mit Burst hat Virgin zur diesjährigen E3 in Los Angeles erstmals das neue „In-House"-Label vorgestellt, unter dessen Namen zukünftig die Eigenentwicklungen erscheinen sollen. Warum sich Virgin zu diesem Schritt veranlaßt sah, dazu äußerte sich Vize-Präsident Neil Young: „Hier in den USA und Europa wird Virgin primär als Distributor erkannt. Den Spieler interessiert aber immer, von wem das Programm entwickelt wurde. Command & Conquer wird beispielsweise von Virgin veröffentlicht und vertrieben; es ist aber ein Westwood-Spiel. Unsere Motivation für Burst war es deshalb auch, daß wir unsere intern entwickelten Produkte besser von den Spielen abheben können, die wir sonst noch im Vertrieb haben." Zum E3-Termin in Los Angeles hatte Burst dann genug Spiele in der Entwicklung, um damit an die Öffentlichkeit treten zu können. Neben Toonstruck arbeitet man derzeit an einer Baseball-Simulation und an dem ersten Internet-Spiel Subspace.

DIE FITNESS-BULLDOGGE SPRICHT MIT STARKEM ÖSTERREICHISCHEN AKZENT.

NACH DER NEFARIOUS-BEHANDLUNG ZEIGT MAN SICH VON ANDERER SEITE.

IM INVENTORY DARF BLOCK EINE UNMENGE AN GEGENSTÄNDEN MIT SICH FÜHREN.

den Spieler, zum anderen hat es aber auch eine inhaltliche Daseinsberechtigung, denn es zeigt die Konsequenzen der gerade abgeschlossenen Handlung. Als Gegengewicht zur hohen Puzzledichte hat man zudem sechs Action-Sequenzen eingebaut.

Kein Kinderspiel

Wer nun meint, Toonstruck sei ein Edutainment-Spiel für Kinder, den können wir beruhigen. Das Spiel hat es in sich. In technischer Hinsicht ist es Burst gelungen, Videomaterial und gezeichnete Bestandteile hervorragend miteinander zu verbinden, so daß der digitalisierte Christopher Lloyd in den farbenfrohen Szenarien nie deplaziert wirkt. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ist einstellbar und kann auch hartgesottenen Adventure-Profis so manche Schweißperle auf die Stirn treiben. Der im Spiel herrschende Humor kann am besten mit „tiefschwarz" beschrieben werden und glänzt mit der einen oder anderen „derben" Szene. Mit diesem Potential könnte Toonstruck nach dem Rätsel des Master Lu zur zweiten großen Adventure-Überraschung des Jahres werden.

Christian Müller

IM SHOP GIBT ES LUSTIGE SCHERZARTIKEL ZU BESTAUNEN.

DER BÖSE NEFARIOUS TERRORISIERT DAS COMIC-LAND.

DAS TOONSTRUCK-TEAM

- Der Boß des Teams war bereits 1980 in der Spielebranche tätig und verkaufte Atari-VCS- und Intellivision-Spielekonsolen.
- David schrieb danach sechs Jahre lang für die englische Fachzeitschrift „Computer & Video Games".

David Bishop - Executive Producer

- Rob ist der Regisseur für alle Videoaufnahmen, die in digitalisierter Form in den Spielen von Burst Verwendung finden.
- Bevor er Leiter von Virgins interner Videoabteilung wurde, arbeitete er als Regisseur für verschiedene englische TV-Sender, wie Channel 4, Thames TV und MTV Europe.

Rob Hart - Video-Regisseur

- Bill leitet die PC-Umsetzung aller Zeichnungen.
- Er war vorher als Art Director für Sierra tätig und kümmerte sich unter anderem um die Grafik von King´s Quest 6 und Eco Quest.

Bill Skirvin - Leitender Grafiker

DIE RICHTIGE PHILOSOPHIE

Richard C. Hare ist der verantwortliche Spiel-Designer. PC Action sprach mit ihm über die Besonderheiten von Toonstruck und seine Philosophie eines guten Adventures.

PCA: Hallo Richard, erst einmal unseren Glückwunsch zu Toonstruck. Es könnte in vielerlei Hinsicht eines der Adventure-Highlights des Jahres werden. Welchen Typ von PC-Spielern hattet Ihr denn bei der Konzeptionierung des Spiels im Visier?

Richard C. Hare: *„Wir haben Toonstruck in erster Linie für erfahrene Adventure-Spieler gemacht. Bei der Spieltiefe und der Entscheidungsfreiheit gibt es keine faulen Kompromisse. Wir hoffen natürlich, daß durch die außergewöhnliche Grafik und den Appeal der Story auch die breite Masse an PC-Besitzern auf das Programm aufmerksam gemacht wird. Toonstruck soll selbst Einsteiger faszinieren, die nie zuvor ein Adventure gespielt haben."*

PCA: Standen bei der Entwicklung gutes Spieldesign oder der hohe Grafik-Standard mit der Verbindung von Comic- und Realfilm-Animationen im Vordergrund?

Richard C. Hare: *„Ich habe schon am Design und dem Drehbuch gearbeitet, noch bevor wir mit irgendwelchen Grafikern geredet haben. Unser Ziel war es immer, ein von Grund auf gut designtes Spiel zu machen. Ich bin ein enormer Adventure-Fan und wollte selber ein Abenteuerspiel machen, auf das ich völlig stolz sein kann."*

PCA: Richard, was macht für Dich ein gutes Adventure aus, gibt es eine Art Philosophie?

Richard C. Hare: *„Jede Szene des Spiels sollte wichtig sein. Du findest in Toonstruck keinen Schauplatz, der nur zum Durchgehen da ist und sonst keine Bedeutung hat. Und wenn eine andere Spielfigur mit dir redet, dann hat sie auch was Interessantes zu sagen. Die Story ist wichtig, aber wegen ihr darf man keine Kompromisse bei den Puzzles machen. Bei Toonstruck bauten wir quasi die Story um die Puzzles herum. Was wir haben, sieht nicht nur toll aus, sondern ist auch für erfahrene Spieler herausfordernd."*

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/General Midi		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Burst Virgin	Erscheint:	September 1996

☐ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

BORIS
GAMES

SO NAH UND DOCH SO FERN. DIE AGGRESSIVEN FLUGSAURIER ENTZIEHEN SICH LEIDER HÄUFIG DER STARREN SCHUSSLINIE DES BODENFAHRZEUGS.

DIE VARIABLEN PERSPEKTIVEN SIND ZWAR SCHÖN ANZUSCHAUEN, ERWEISEN SICH JEDOCH ALS UNNÜTZE SPIELEREI, DA SCHWER ZU STEUERN.

Scorched Planet

DIE ERDE BRENNT

Die Zeiten sind vorbei, als das Zauberwort „3D-Action" noch jeden PC-Spieler in Wallung brachte. Technik als Selbstzweck reicht eben nicht mehr aus. Pfiffige Handlungen, extravagante Spielideen oder wenigstens kultige Atmosphäre übernehmen die tragenden Rollen.

DIE ERFÜLLUNG EINER AUFGABE IST UNUMGÄNGLICH. HIER WOLLEN EINIGE SIEDLER GERNE IN SICHERHEIT GEBRACHT WERDEN.

Wenn es nach den Propheten der Criterion Studios geht, bekommen wir im frühen 23. Jahrhundert mächtig Ärger mit außerirdischen Nachbarn. Sie nehmen den terranischen Kolonie-Planeten Dator5 ins Visier, der in verstreuten Siedlungen lebende Menschen beherbergt. In der Rolle eines in diesem Quadranten kreuzenden Piloten empfängt der Spieler einen entsprechenden Notruf und eilt zur Hilfe.

Auf Dator5 angekommen, ist Geschicklichkeit gefragt. Mit einem kleinen Transformer-Schiff, das sich auf Knopfdruck in einen robusten Kampfpanzer oder einen wendigen Raumgleiter verwandeln läßt, müssen die Scharen der „Voraxians" zurückgeschlagen und levelübergreifende strategische Ziele verfolgt werden, die von simpler Evakuierung bis hin zur Sicherung von Städten und wichtigen Versorgungswegen reichen. Nebenbei muß man stets nach Treibstofftanks, Waffensystemen und lebenswichtigen Schildeinheiten Ausschau halten, die im Gelände verstreut sind oder von erlegten Gegnern zurückgelassen werden. Darüber hinaus gibt es nichts, was für Abwechslung in dem gleichförmigen Spielablauf sorgen könnte. Wer auf knifflige Geheimnisse wartet, kann sich womöglich auf eine Nullrunde gefaßt machen.

Hauptsache Grafik

Als weitaus kreativer erwies man sich in der grafischen Gestaltung der Planetenoberfläche. Zwar besticht die optionale SVGA-Darstellung nicht gerade durch hohen Detailreichtum, doch die rasanten Spritztouren über die Landschaften von Dator5 sind bemerkenswert. Mit Vollgas schafft die Panzereinheit Steigungen von fast 80%. Drosselt man jedoch die Geschwindigkeit, purzelt das robuste Vehikel unsanft talwärts. Da dreht sich der Magen schon mal mit. Ein weiteres Schmankerl ist der Wechsel zwischen verschiedenen Perspektiven, was jedoch die Steuerung gerade im Kampfgeschehen empfindlich erschwert. Verbesserungswürdig erscheint die Zieleinrichtung. Ein mittig fixiertes Fadenkreuz macht einen präzisen Schußwechsel beinahe unmöglich, Gegner können nur anvisiert werden, wenn sie sich in etwa gleicher Höhe befinden. Im Gegensatz zu den eigenen, können deren Geschosse aber durchaus vertikale Flugbahnen beschreiben, wodurch man bisweilen zur Wehrlosigkeit verdammt ist. Da bleibt nur die Flucht. Leider verliert man hierbei leicht die Übersicht. Da hilft auch ein im Cockpit integrierter Radar nicht, der sich ständig mitdreht und nicht zuletzt eine unglückliche Farbwahl schwer zu interpretieren ist. Obwohl insbesondere gute technische Ansätze zu erkennen sind, mangelt es Scorched Planet in erster Linie an Tiefgang. Zwar wird optisch einiges geboten sein, doch solche Reize verfliegen bekanntlich schnell. Übrig bleiben eine unbelebte Atmosphäre, flache strategische Elemente, monotone Soundloops und die ungelenke Steuerung, die auf Nachbesserung hoffen lassen.

Christian Müller/mi

Voraussichtlich:	P60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	8 Spieler im Netzwerk
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Criterion Studios/Virgin
Erscheint:	September 1996

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

ABSOLUTE

NEED FOR SPEED
SPECIAL EDITION
8-PLAYER NETWORK
MODEM PLAY

DM **99.-**

COMMAND & CONQUER
AFTER LIFE

jeweils DM **89.-**

RETURN FIRE
SILENT HUNTER
FIRE FIGHT
FORMULA 1 GP 2

jeweils DM **79.-**

Versand und Verpackung DM 9,-

Irrtum vorbehalten.

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Schleichfahrt

IM RAUSCH D

Der Alptraum des modernen Menschen ist wahr geworden. Im 21. Jahrhundert hat eine atomare Katastrophe die Oberfläche der Erde unbewohnbar gemacht. Die letzten Überlebenden flüchteten sich in die Ozeane, wo sich nach Generationen des Stillstands eine neue Kultur, die Welt von Aqua, entwickelte. Auf diesem Endzeit-Szenario basiert das neueste Projekt von Blue Byte: Schleichfahrt.

DIE DREI JUNGS VOM ENTWICKLERTEAM MASSIVE PROGRAMMIEREN FÜR BLUE BYTE DIE SCHLEICHFAHRT: INGO FRICK, PROJEKTLEITER ALEXANDER JORIAS UND PETER STEINHÄUSER (V. L. N. R.).

Wie könnte es anders sein, auch unter Wasser hat die Menschheit nichts anderes zu tun, als sich um die vorhandenen Ressourcen zu streiten und den unwirtlichen Lebensraum in Machtblöcke einzuteilen. Die hauptsächlich friedliche atlantische Föderation hat es mit Gibraltar-Piraten zu tun, die Union streitet ebenfalls mit dem Shogunat um Ressourcen und plagt sich mit der merkwürdigen „Sekte des Lichts" und Sauerstoff-Schmugglern herum, während es dem Mega-Konzern Entrox und den malaiischen Vergnügungsbasen hauptsächlich um Gewinnmaximierung geht. In einer Welt, in der reiner Sauerstoff und natürliches Licht zum höchsten Gut geworden sind, schlüpfen Sie in die Rolle des skrupellosen Söldners Emerald Flint, Codename „Dead Eye". Ihnen ist es zunächst einmal völlig egal, für wen Sie arbeiten. Hauptsache die Knete stimmt und Ihr kleines U-Boot kann aufgerüstet werden.

NEBEN MANUELLEN BORDKANONEN FEUERT DER AUTOMATISCHE GESCHÜTZTURM JE NACH VERWENDETER SOFTWARE.

SCHLEICHFAHRT VERFÜGT ZWAR ÜBER VIER VERSCHIEDENE COCKPITANSICHTEN, NICHT ABER ÜBER EINE FULLSCREEN-SICHT.

Privateer unter Wasser

Um an Kohle zu kommen, nehmen Sie zunächst kleinere Handelsaufträge an, befreien Schürfregionen von Unterwasser-Rebellen oder eskortieren kleinere Handelskonvois. Schleichfahrt bietet insgesamt rund 50 verschiedene Missionen, bei denen Sie nach und nach die fremdartige Unterwasser-Welt kennenlernen und auf einen Handlungsfaden stoßen. Wovon Sie anfangs noch nichts ahnen, wird schon bald zur Gewißheit: Sie sind zum Retter der Menschheit gegen eine externe Bedrohung auserkoren worden. Das sensible Machtgefüge unter Wasser wird im Spielverlauf durch eine oberirdische Mensch-Maschinen-Rasse attackiert, die noch dazu über eine überlegene Technologie verfügt. Keine leichte Aufgabe für Flint. Die Auftragsgestaltung erinnert stark an Origins Privateer. Auf den Unterwasser-Basen führen Sie Gespräche mit Personen, die Ihnen kleinere Missionen zukommen lassen. Dann geht's zu den Docks, um das Schiff (insgesamt gibt es vier verschiedene Typen) mit einer Auswahl aus den 30 Waffensyste-

IN DEN UNTERSEEISCHEN GEBÄUDEKOMPLEXEN ENTWICKELT SICH MIT DEM ERHALT VERSCHIEDENSTER AUFTRÄGE DER PLOT.

DER TIEFE

ZUR SCHLEICHFAHRT-PRÄSENTATION BAUTE BLUE BYTE IN MÜLHEIM EIN STILISIERTES U-BOOT-COCKPIT AUF.

IN DEN HANGARS KÖNNEN SIE IHR SCHIFF MIT WAFFEN, ANTRIEBSEINHEITEN ODER NEUER SOFTWARE AUSRÜSTEN.

men auszustatten. Die 3D-Unterwasserwelt, die Sie aus der Cockpit-Perspektive erleben, erscheint in High Colour-SVGA und wurde komplett mit Gouraud Shading versehen. Sie patroullieren anhand von Nav-Points durch die Fluten, kämpfen gegen Minen, Raupen, andere U-Boote oder verbünden sich mit befreundeten Kapitänen. Mit Ihrem kleinen Boot können Sie übrigens keine großen Entfernungen zurücklegen. Um den Machtbereich zu wechseln, heuern Sie entweder auf einem der riesigen Unterseee-Frachter an oder benutzen die sogenannten Sprungschiffe von Entrox, deren Dienste Sie natürlich bezahlen müssen.

DIE 3D-ENGINE LÄSST ZWAR NUR EINIGE METER TIEF BLICKEN, ABER EXPLOSIONEN UND TREFFER SIND GUT IN SZENE GESETZT.

Technik und Realismus

Bereits in der Beta-Version konnte uns die flinke SVGA-Engine von Schleichfahrt beeindrucken. Mit dieser Mischung aus Actionspiel und Adventure beschreitet Blue Byte offensichtlich völlig ungewohnte Pfade. Die gerenderten Videosequenzen sind professionell in Szene gesetzt, die deutsche Sprachausgabe überzeugt durch die sonore Stimme des Erzählers, fehlt aber unerklärlicherweise während der Gesprächsabläufe. Dennoch vermag Schleichfahrt eine beklemmende Atmosphäre zu erzeugen, die vielleicht an Blade Runner unter Wasser erinnert. Dafür sorgt die Detailverliebtheit, die man dem gesamten Spektakel anmerkt. Ein eigenes Modell zur Polkappenschmelzung wurde entwickelt, um die Karten möglichst realistisch zu gestalten. Unter Wasser sorgen Strömungen für Abwechslung, und innerhalb der Vergnügungsbasen sind rauchfreie Zigaretten der letzte Schrei, da diese keinen kostbaren Sauerstoff verbrauchen. Alle Machtblöcke erhielten spezielle Gebäudeformen und Schiffsfarben und, und, und... Bis Oktober will sich Blue Byte noch Zeit für den Feinschliff nehmen, dann dürfen auch bei Ihnen ozeanische Gefühle aufkommen.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 90 oder höher, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, 64.000 Farben		
Multiplayer:	nicht vorgesehen	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blue Byte	Erscheint:	Oktober 1996

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

http://www. DV-Job .de

Die große Stellenbörse mit DV-Jobs im Internet

http://www. DV-Job .de

Kostenlos für Jobsuchende

http://www. DV-Job .de

Nach PLZ gegliedert

http://www. DV-Job .de

Bundesweites Angebot

http://www. DV-Job .de

Neue Angebote auf einen Blick

DV-Job.de
Alt-Moabit 92
10559 Berlin
Telefon
(030) 393 89 13
Telefax
(030) 399 61 88

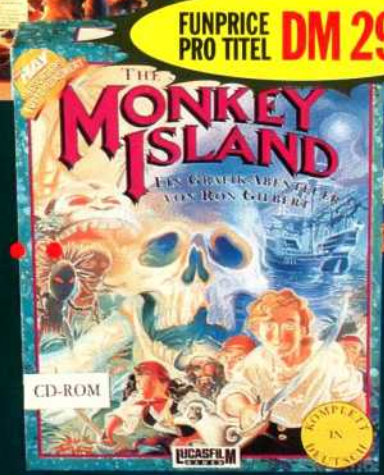
Gleich reinschauen!

Compilations

Classic-Wertung:
91%
„Der Klassiker unter den Adventures"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
70%
„..überzeugende U-Boot-Simulation.."
Thomas Borovskis
CLASSIC AWARD PC Games

FUNPRICE PRO TITEL DM 29.95*



Classic-Wertung:
93%
„Brilliante Fortsetzung des Klassikers"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
88%
„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen..."
Thomas Borovskis
CLASSIC AWARD PC Games

Battlehawks 1942

Their Finest Hour:
The Battle of Britain +
Their Finest Missions

Secret Weapons of the Luftwaffe
+ 4 neue Missionen

FUNPRICE DM 49.95*

FUNPRICE DM 49.95*

Classic-Wertung:
86%
„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen..."
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games

Loom
Zak McKracken
Maniac Mansion
Monkey Island
Indiana Jones & the Last Crusade

FUNPRICE DM 49.95*

Classic-Wertung:
93%
„..rasante Flug-Sim mit toller Spieltiefe"
Oliver Menne
CLASSIC AWARD PC Games

FUNPRICE DM 39.95*

Die komplette X-Wing-Kollektion + zwei Tour of Duty-Erweiterungen: Imperial Pursuit und B-Wing.

Classic-Wertung:
92%
„..starke 3D-Action im Helicopter.."
Thomas Borovskis
CLASSIC AWARD PC Games

100 Missionen! Enthält Comanche Operation White Lightning, Global Challenge, Over the Edge und 10 Bonusmissionen.

Läuft unter Dos
Läuft unter Dos und Windows®95

Classic-Wertung:
92%
„Ein unverfilmtes Meisterwerk!"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
88%
„Die bisher beste Panzer-Simulation!"
Harald Wagner
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
93%
„Abgedrehtes Adventure der Oberklasse"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games

FUNPRICE PRO TITEL DM 39.95*

Classic-Wertung:
Keine Wertung
(Screensaver)
„...mehr Abwechslung für Ihren Desktop... ...so macht Spielen noch mehr Spaß!"
Oliver Menne
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
90%
„Die Referenz im Strategie-Genre!"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
93%
„Absolut witzig! Unterhaltung pur!"
Oliver Menne
CLASSIC AWARD PC Games

Classic-Wertung:
91%
„Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!"
Oliver Menne
CLASSIC AWARD PC Games

Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt!

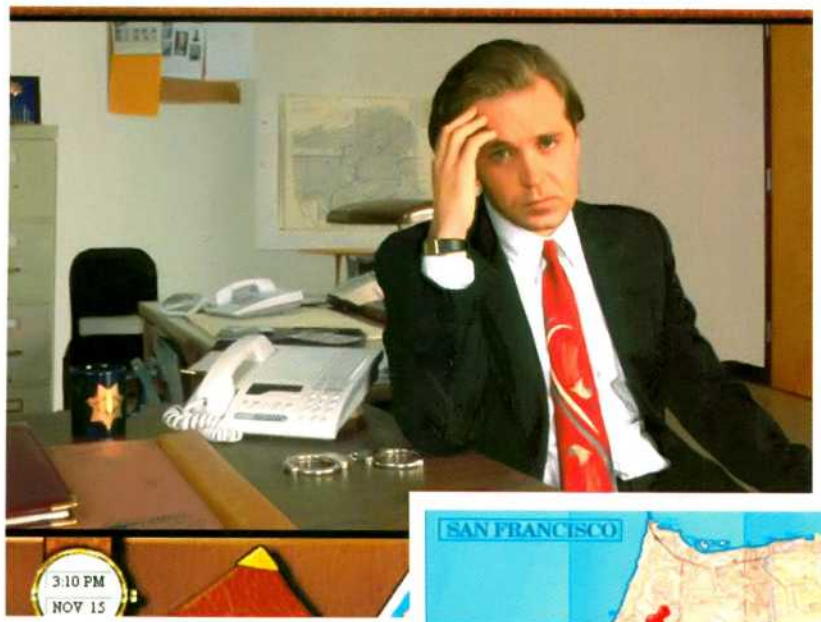
*unverbindliche Preisempfehlung

classics on

HERSTELLUNG UND VERTRIEB DURCH **FUNSOFT**: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

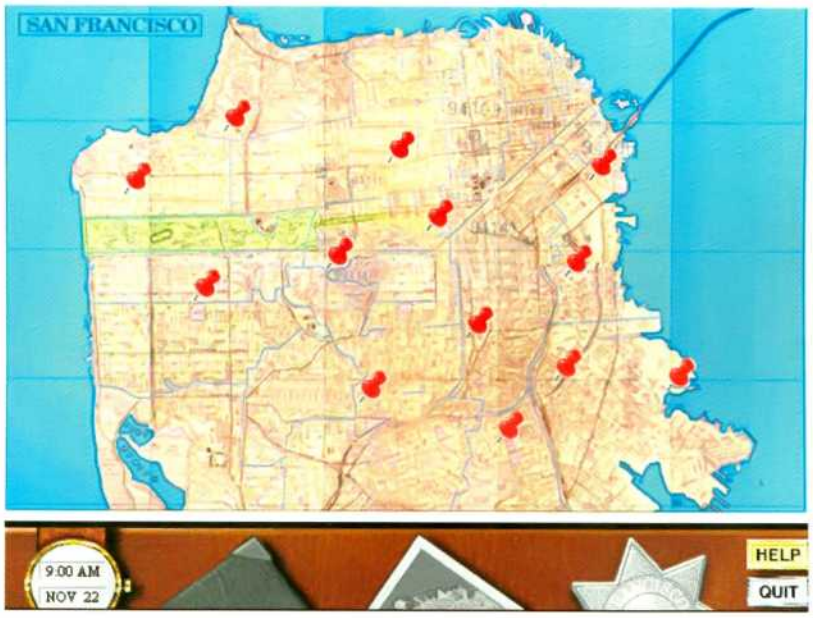
Der Golden Gate Killer • Interaktiver Film

DIE STRASSEN VON SAN FRANCISCO



In der deutschen Fassung des amerikanischen Interactive Movie „SFPD Homicide" übernehmen Sie die Filmspiel-Rolle eines in das Morddezernat der Pazifik-Metropole versetzten Polizei-Frischlings.

OBEN: IST DIE TRAUER DES SOHNES DES ERMORDETEN GESPIELT ODER ECHT? MITTE: DIESE VERRUCHTEN GESTALTEN TRIFFT MAN AN DER PFERDERENNBAHN. IST EINER VON IHNEN DER MÖRDER? UNTEN; WENN MAN EINEN ZEUGEN BEFRAGT, WERDEN KLEINE VIDEOCLIPS ABGESPIELT.



AUF DER GROSSEN ÜBERSICHTSKARTE TAUCHEN MIT DER ZEIT IMMER MEHR ORTE AUF, DIE MAN IM ZUGE SEINER ERMITTLUNGEN BESUCHEN MUSS.

Schon der erste Schritt in das neue Büro konfrontiert das Greenhorn mit seinem ersten (und in diesem Spiel auch einzigen) Fall. Aus dem Hafenbecken wurde die Leiche eines Mannes gefischt. Was bevorsteht, ist amerikanische Polizeiarbeit in harter Realität und ganzem Detailreichtum. Können Sie den Mann identifizieren, und noch wichtiger, seinen Mörder finden? Grolier präsentiert einmal mehr einen reinrassigen Vertreter des Interaktiven Films, der mit klassischem Adventure-Gameplay eigentlich nichts mehr gemein hat. Ausgangspunkt Ihrer Ermittlungen ist das Büro, in dem Sie im Polizei-Computer sowohl nach vermißten Personen fahnden als auch die Vorstrafen und Parkvergehen Ihrer Zeugen erfragen können. Ein weiteres wichtiges Utensil ist ein Notizbuch. Hier notieren sich automatisch Stichpunkte zu allen wichtigen Zeugenaussagen. Mit Hilfe dieser Aussagen muß es gelingen, genügend Beweise zusammenzutragen, um die Vorladung eines oder mehrerer Verdächtiger zu erreichen. Im weiteren Spielverlauf sind darüber hinaus Hausdurchsuchungen oder Festnahmen von Verdächtigen möglich. Nur wenn Sie es innerhalb von zwei Wochen schaffen, den Täter aufzuspüren und festzunehmen, werden Sie für einen Tag der Held von San Francisco sein.

Vielversprechend

Gesteuert wird GGK komplett mit der Maus. Nur so können Sie auf der großen Übersichtskarte die verschiedenen Orte anwählen, die Sie besuchen möchten, oder Zeugen befragen, die Ihnen jedoch alle Details nicht sofort preisgeben. Sie können aber auf die Aussagen anderer Personen zurückgreifen, wenn Sie weitere Informationen zu einem bestimmten Thema möchten. Auf der einen Seite ist die Art der Befragung natürlich sehr benutzerfreundlich gelöst, auf der anderen Seite ist man aber bald der Verzweiflung nahe, wenn man zum zehnten Mal etwas über die Tochter des Angeklagten hört, die man aber leider nicht aufsuchen kann, da an anderer Stelle noch nicht das entsprechende Stichwort gefallen ist. Erst dann offenbart sich auf der Übersichtskarte eine neue Location. Storydichte, Spielablauf und technische Umsetzung der Orginialfassung sind im Gegensatz zum ersten Interaktiven Film dieses Herstellers, Terror T.R.A.X (siehe Seite 78), zu einem vielversprechenden Krimi-Abenteuer verwoben worden. Die Geschehnisse am Monitor bleiben immer spannend, und gravierende Mängel im Gameplay, wie allzu kleine Beweisstücke, die man leicht übersieht, sind uns bisher nicht aufgefallen. Lediglich ein kleiner Bug, der manchmal die Sprachausgabe beendet, sollte noch entfernt werden. In der Ende August erhältlichen komplett eingedeutschten Fassung darf man sich auf abwechslungsreiche Spielstunden in den Straßen von San Francisco freuen.

Christian Müller/lg

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Grolier Interactive	Erscheint:	August 1996

☐ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

GOIN' TO SAN FRANCISCO

Urlaub in den USA? Auf amerikanischen Highways cruisen? Kein Problem. Grolier Interactive und PC Action schicken sie für eine Woche nach San Francisco, direkt an die Originalschauplätze des Krimi-Adventures „Der Golden Gate Killer".

Die kalifornische Metropole am Pazifik ist spätestens seit Steve McQueens heißen Verfolgungsjagden in „Bullit" oder den 70er Jahre-Detectives Michael Douglas und Karl Malden fest mit dem Krimi-Genre verbunden. So konnte sich Grolier fast kein besseres Set für das interaktive Krimi-Adventure „Der Golden Gate Killer" aussuchen, als das hügelige San Francisco Downtown mit Cable Cars und Hafen-Atmosphäre. Damit auch Sie einmal den Westcoast-Duft schnuppern und die imposante Kulisse der San Francisco Bay samt Golden Gate Bridge bestaunen können, spendieren Ihnen Grolier Interactive und PC Action eine einwöchige Flugreise in das sonnige Kalifornien.

„WELCHE ERFOLGREICHE TV-KRIMI-SERIE SPIELTE VOR DER KULISSE DER GOLDEN GATE BRIDGE?"

1. PREIS

EINE EINWÖCHIGE FLUGREISE NACH SAN FRANCISCO

DIE REISE BEINHALTET

- Hin- und Rückflug nach San Francisco (Hinflug muß bis 31.10.96 angetreten sein)
- Mittelklassehotel in San Francisco (6 Übernachtungen im Doppelzimmer)
- Leihwagen für 7 Tage ab/bis Flughafen San Francisco (mindestens 1 Teilnehmer der Reise muß über 18 Jahre alt sein und einen Führerschein Klasse 3 besitzen)

2.-5. PREIS

JE EIN PC CD-ROM-SPIEL „DER GOLDEN GATE KILLER"

6.-20. PREIS

JE EIN SCHLÜSSELANHÄNGER

Bitte schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Postkarte und senden Sie diese an:
Computec Verlag • PC Action - Golden Gate
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Einsendeschluß ist der 17. September 1996.

Compro Games

NEUEINSTEIGER

Gametek hat eine israelische Programmier-Truppe an Land gezogen, die sich derzeit mit drei Projekten beschäftigt. Zwei der Spiele, Surface Tension und Net: Zone werden mit Hilfe der bekannten Voxelspace-Technologie in Szene gesetzt. Hier kann man sich völlig frei in den 3D-Landschaften bewegen. Doch bei Soul Hunt wird auf 3D-Grafik gesetzt, hier in Verbindung mit Videosequenzen.

IN SOUL HUNTS ACTIONPART HEIZT MAN MIT EINEM JEEP ÜBER STEPPENPISTEN UND ERWEHRT SICH ANGREIFERN (OBEN). MIT DEM RAUMGLEITER DURCHFLIEGEN SIE DIE PHANTASIEVOLLEN VOXELLANDSCHAFTEN VON SECHS PLANETEN (LINKS).

Net: Zone

Das gerenderte 3D-Adventure aus der Ich-Perspektive ist im Cyberspace angesiedelt. Sie spielen einen jugendlichen Hacker im Jahr 2016, dessen Vater in den Weiten des Cyberspace verschollen ist. Durch eine E-Mail seines gespeicherten Geistes erfahren Sie, daß die CYCORP-Gesellschaft ihn ausgeschaltet hat und die Netze der Welt mit einem Computervirus lahmlegen möchte. Ihnen obliegt die Aufgabe, den Geist des Vaters im Netz zu finden und ihn zu einer künstlichen Lebensform umzufunktionieren. Erst dann kann man sich daran machen, der CYCORP-Gesellschaft den Garaus zu machen.

Soul Hunt

Im 11. Jahrhundert hat ein Mönch bizarre und geheimnisvolle Rituale beobachtet und in einem Buch niedergeschrieben. Dieses Buch war für viele Jahre verschollen, bis es 1972 von einem Professor in einer Bibliothek entdeckt wurde. Dieser versucht jetzt, die okkulten Rituale zusammen mit seinem Assistenten nachzuvollziehen. Da er dazu die Hilfe von einigen Personen benötigt, wird der Spieler zusammen mit einigen Freunden in ein abgelegenes Schloß eingeladen. In einem sich über simulierte 50 km erstreckenden Gelände darf man sich anfangs mittels Jeep fortbewegen und sich vieler motorisierter Gegner erwehren, wobei besiegten Widersachern sowohl die Fahrzeuge als auch die Waffen abgenommen werden können. Im Adventure-Teil muß man sich durch acht Ruinen kämpfen, bis man am Ende die okkulten Geheimnisse lüften kann. Soul Hunt soll im SVGA- und HiColor-Modus (32.000 - 64.000) Farben arbeiten.

NET:ZONE ZEIGT SURREALE SZENARIEN IM CYBERSPACE. RECHTS DAS INTERFACE, MIT DEM DAS SPIEL GESTEUERT WIRD.

Surface Tension

Surface Tension spielt in der fernen Zukunft. Die Erde ist von tödlichen Krankheitserregern verseucht, und der LYNX-Konzern hat die Kontrolle über das intergalaktische Transportwesen übernommen. Als am Rand des Universums eine Substanz gefunden wird, mit der man die Menschheit retten könnte, ist die Freude groß. Doch leider würde der Transport zu lange dauern, um rechtzeitig die Erde zu erreichen. Wissenschaftler jedoch haben ein sekundenschnelles Teleportsystem entwickelt, das natürlich auch die Machtposition des Konzerns in Frage stellt. LYNX' gewaltige Armeen versuchen deshalb, das System zu zerstören. Dem Spieler obliegt die Aufgabe, mit einem Raumschiff durch echtzeitberechnete Voxel-3D-Landschaften von sechs mit Teleportern ausgestatteten Planeten zu fliegen, die unter schwerem Beschuß liegen. Verschiedene Laserwaffen, Raketen und Bomben kommen dabei in den SVGA-Gefechten zum Einsatz.

Christian Müller/lg

Damit Sie wissen was gespielt wird:

PC GAMES.

PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

DER OFFENE BRIEF...

Liebe deutsche Programmierer!

Wir beide wenden uns heute mit einer großen Bitte an Euch. Gerade in unserer Domäne, den Managerspielen und Wirtschaftssimulationen, waren unsere Vorfahren von bestechender Qualität, großem Spielwitz und oft genug wegweisend für andere. Doch scheint sich diese Ära ihrem Ende zuzuneigen. Wir wissen nicht genau, warum Ihr uns das antut, aber besinnt Euch doch wieder auf Eure Tugenden. Großer Fleiß, saubere Arbeit und pünktliche Qualität haben Euch in der Vergangenheit in diesen Genres zur Höchstform auflaufen lassen. Und heute? Blühende Spielelandschaften sieht man nur andernorts. Sicher, Ihr habt immer noch eine gute Spürnase für den richtigen Zeitpunkt und interessante Ideen. Jetzt, da dank Schumi der Formel 1-Zirkus fast schon in Massenhysterie ausartet, einen F1-Manager zu bringen, war ein genialer Schachzug. Auch die reichlich angestaubte Warenwirtschaft des Mittelalters durch tolle Videotechnik und spannende Abenteuer zu einem modernen Spiel des ausgehenden zweiten Jahrtausends aufzupeppen, muß Euch erst einmal einer nachmachen. Aber um welchen Preis ist das alles geschehen?

Da können Tausende Feierabend-Ecclestones nur däumchendrehend zusehen, wie Hardware-Ungetümen für das gleiche Geld viel mehr Spielvarianten zur Verfügung stehen. Geringere Ausrüstung verwehrt ihnen wichtige Telemetrie-Daten. Ist das ein Tribut an den Realitätsgrad? Unzählige Freizeit-Ökonomen verzweifeln an ihrem Spielverständnis und dümpeln mit riesigen Frachtflotten auf den Weltmeeren umher. Trotz erstklassigem Wirtschaften und bestem Dienst an der Krone läßt sich ihre Hoheit nicht zu letzten Ehrungen herab. Wieviele Verschwörungen und Intrigen soll man denn noch aufdecken?

Halbfertig stellt Ihr uns in Hochglanz-Verpackungen und mit großem Trara in die Regale der Software-Händler. Da ist es kein Wunder, daß man alsbald in der Ecke liegt. Und hinterher bringt Ihr diese kleinen, häßlichen Miniprogramme, diese Patches, unter das Volk. Uns läuft jetzt schon ein Schaudern über den Source-Code bei dem Gedanken, wie die in uns eindringen und uns völlig umkrempeln sollen. Da hättet Ihr doch einfach früher dran denken können, oder?

Also bitte, liebe deutsche Programmierer, denkt einmal darüber nach, was Ihr Euren eigenen Spielen und den Leuten, die sich damit amüsieren wollen, antut. Mit etwas mehr Sorgfalt wird es sicherlich gelingen, Euren guten Ruf - und gute Spiele - wiederherzustellen!

Eure Eli und Euer F1-Man

SO ERREICHEN SIE PC ACTION

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

E-Mail
Christian Bigge:
CIS: 100536,3371
Internet: cnbigge@pcaction.de
Alexander Geltenpoth:
Internet: argeltenpoth@pcaction.de
Christian Müller:
CIS: 100440,1056
Internet: cnmueller@pcaction.de

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement, nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Leserservice
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Reklamation PC Action
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Reklamationshotline:
Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesner (tw), Martin Wittek (maw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Action
© Electronic Arts/Origin

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Die PC Action 10/96 erscheint am 18. September 1996

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0
Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat
Telefax: 0911-6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03 - 30 51 15 55

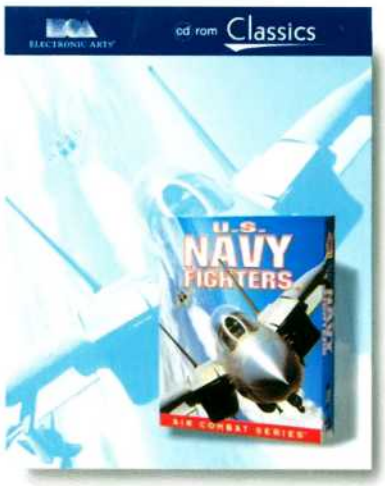
Verkauf
Thomas Kammer 02 03-3 05 11 -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552
Disposition
Gregor Eicker -553
Anzeigenleiter
Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Wirklich wahr!

DREI WEITERE Bestseller neu auf PC CD veröffentlicht.

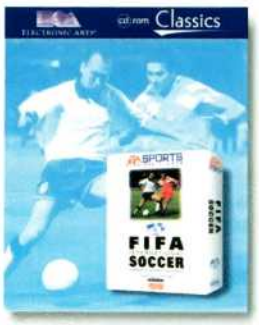
BIOFORGE™
78% "Für Fans anspruchsvoller Action-Adventures ist Bioforge fast schon ein Muß."
PC Player 5/95

WING COMMANDER III™
96%, PC Games Award
"Für mich persönlich ist Wing Commander 3 trotz seines sehr hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades DAS Actionspiel des Jahres!"
PC Games (Thomas Borowskis) 2/95



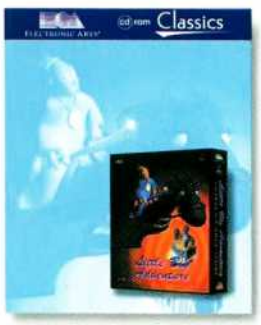
US NAVY FIGHTERS™
86% "US Navy Fighters ist eine erstklassige Flugsimulation (...)"
PC Player 1/95

Außerdem erhältlich:



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
85% "Heute im Stadion: Der PC-Weltmeister neu auf CD-ROM."
PC Player 11/94

THEME PARK™
85% Spiel des Monats "Natürlich gehört Theme Park zur Creme de la Creme der Wirtschaftssimulationen (...)"
PC Games 9/94



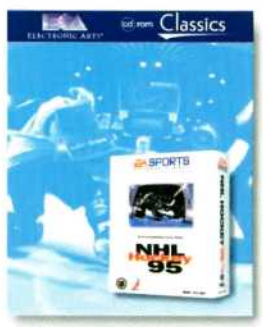
LITTLE BIG ADVENTURE™
87% "Wer ein Spiel sucht, das von opulenten Grafiken, gutem Sound (...) und packenden Puzzles nur so strotzt (...), sollte sich LBA unbedingt einmal anschauen!"
PC Games 1/95

SYNDICATE™
90% Besonders empfehlenswert
"(...) eine beklemmend atmosphärische Action-Strategie-Kombination mit intelligentem Szenario (...)"
Power Play 8/94

SYSTEM SHOCK™
90% PC Games Award
"System Shock ist das wohl spannendste Spiel, das jemals auf meiner Festplatte Platz fand (...)"
PC Games 2/95

STRIKE COMMANDER™
93% PC Games Award
"Darauf hat die Welt gewartet."
PC Games 9/93

MAGIC CARPET™
92% "Wenn es zur Zeit ein Spiel gibt, das man schon vom bloßen Zusehen her toll findet, ist es mit Sicherheit Magic Carpet."
PC Player 12/94



NHL HOCKEY 95
90% Joker Hit
"Genial verfeinertes CD-Update einer genialen Eishockey-Simulation."
PC Joker 11/94

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. **0 24 08/94 10**, Fax: **0 24 08/94 16 44**. Electronic Arts Hotline: **0 24 08/9 40-5 55**.
Im WWW finden Sie **Electronic Arts** unter **http://www.ea.com/**

Software und Verpackungsdesign © 1994/1995/1996 Electronic Arts/Bullfrog Productions/Origin Systems Inc. • Vertrieb aller Titel in Europa durch Electronic Arts. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts Ltd. • USA/Canada: EA Sports, das EA-Sports-Logo und "If it's in The Game, it's in The Game" sind Warenzeichen von Electronic Arts. • Bullfrog und das Bullfrog Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Theme Park, Designer Series und Magic Carpet sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • NHL von Nintendo und EA Canada. • NHLPA Hockey ist ein Warenzeichen der NHLPA, Anaheim, und das NHLPA Logo und Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. • NHL & das NHL Logo sind Warenzeichen der NHL und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. • LITTLE BIG ADVENTURE, Twinsen's Adventure und Frederick Raynal: dies Spielen von "Adeline Software International S.A. Adline Software International S.A. Adline Software International S.A. Ad

VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96

Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

Halle 4, Stand D 20/22

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de

Datenkommunikation
Computergrafik